GUIDE BOOK SERIES

フロントミッション オルタナティヴ ガイドブック "FRONT MISSION ALTERNATIVE" Guide Book

DigiCube

In April 2034, taking the situation very seriously, OCU answered by committing "WAW fighting troops". That was a leading card of an antiarmored unit, into the actual fighting for the first time in history...

FRONT MISSION ALTERNATIVE GUIDE BOOK

SQUARESOFT

al·ter·

[ɔ:ltə́:*r*nətiv]

na·tive

a.　1.二者択一の　2.代りの,代用の

cf.an alternative plan=代案.

n.　1.［二つのうち］一つを選ぶ余地,傍流,代案,選択肢.

2.他に比べる道,変わるべき手段［方針など］,

（確立された,もしくは伝統的な制度・価値・思想に対して）

代わりうる,代替の,新しい.

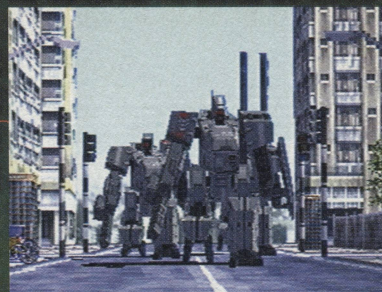
3.　［二者以上から］選択されるべきもの［こと］

cf.alternatives to war=戦争に代わる手段

“観る”ことを愉しむ
シミュレーションRPG

What?

F A

FRONT MISSION ALTERNATIVE

リアルタイムの戦場で繰り広げられる激戦

『ＦＡ』の戦闘は、敵味方すべてのユニットが同じ時間軸の中で行動する“リアルタイム”バトル。フルポリゴンで構築された立体感溢れる戦場で、戦車や戦闘ヘリなどの近代兵器に加え、多脚型戦車や２足歩行型機動兵器などの近未来的兵器が激しい戦闘を繰り広げる。

プレイヤーユニットを中心に様々なアングルから戦場を映し出すカメラワークに加え、銃撃や爆発音、戦車のキャタピラやヘリのローター音、さらに鳥や動物の鳴き声といったリアルなＳＥが入り乱れ、戦場の緊迫感を増幅させている。

戦場で複雑な操作を必要としない分、リアルな映像やサウンドで演出された、リアルタイムで繰り広げられる激しい戦闘を、映画や記録映像を観るような感覚で楽しめる。もちろん、プレイヤーの意思で戦況を左右することができるのはいうまでもない。

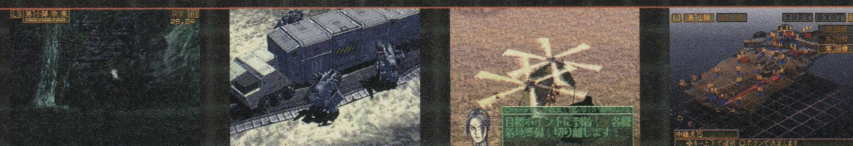
プレーヤーは“中隊長”的確な戦術を指示

プレイヤーは主人公Ｒ・マッコイとなり、“独立攻撃中隊”の中隊長として、３つの小隊と後方支援隊を指揮していくことになる。また、マッコイ自身も第１小隊の小隊長として前線に赴く。ストーリーはミッション（作戦）単位で進行し、各ミッションの前には、衛星通信でコンタクトしてくる上官のＩ・サンゴールから、次作戦の詳しい内容を知らされる。プレイヤーはこの情報をもとに、機体の武装や迷彩色を決め、最初の移動ルートなどを設定する。

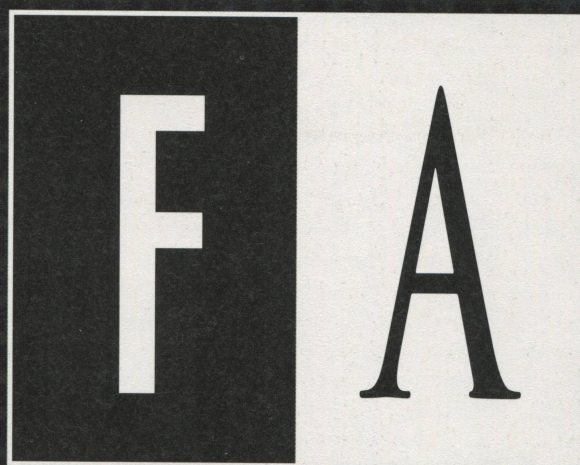
戦場では、敵部隊の内容や動きに合わせ、最初に設定したルートの変更、攻撃・防御の切り替えなどを、各小隊ごとに指示していく。刻々と変化していく戦況に合わせ、的確な指示を与えることが、隊長としてのプレイヤーの役目。思わぬ敵の出現や、後方支援隊による支援爆撃や補給の指示など、臨機応変な対応が必要になる。

戦闘中も成長し続ける機動兵器「WAW」

『フロントミッション』シリーズでは“ヴァンドルング・パンツァー=ヴァンツァー（WAP）”という、２足歩行型機動兵器が戦闘の中心であった。『ＦＡ』に登場する人型機動は、WAPの前身である“ヴァンドルング・ワーゲン=ヴァーゲン”で、“WAW”と略される。地雷撤去作業用として開発されたWAWが、初めて戦闘部隊を編成、実戦投入されたのが『ＦＡ』の舞台となるアフリカ大陸なのだ。

WAWに搭載されたコンピュータは、戦場で経験した様々な事態を記憶・分析し、自らの戦闘判断能力を向上させていく。つまり、最初は基本動作程度しかできないWAWが、戦闘を重ねることで徐々に成長していき、スピードアップや複雑なアクションを見せるようになる。機動力・攻撃力・防御力の３つのパラメータを軸に、プレイヤー好みのWAWを育てることが可能だ。

“フロントミッション”の幕を開ける近未来のアフリカ大陸

What?

FA

FRONT MISSION ALTERNATIVE

舞台は近未来のアフリカ大陸 ＦＭ２より約７０年前の世界

『ＦＭ２』が、シリーズ第１作スーパーファミコン版『ＦＭ』から約10年後、未来の物語であったのに対し、『ＦＡ』は『ＦＭ２』より約70年前、元祖『ＦＭ』からも約60年前の、過去の物語。

西暦2030年に発足したアフリカ大陸共同国家計画に伴い、激化した内戦を鎮圧するため、ＯＣＵ（日本と豪州を含む東南アジアの共同体）が派遣した世界初のWAWによる実戦部隊。それが主人公マッコイ率いる独立攻撃中隊だ。ジャングルやサバンナなどの大自然、高層ビルの建ち並ぶ近代都市など、様々な戦場で作戦の遂行に挑む。

この作戦によってWAWの戦闘能力の高さが証明され、完全な戦闘用WAWの概念を確立。“ヴァンツァー”と呼ばれる機体を生んだ。つまり、その後『ＦＭ』『ＦＭ２』で主要兵器として活躍する、ＷＡＰの歴史が幕を開けた時代なのだ。

戦争終結こそ真の目的 プレイ内容で変わるシナリオ

すべからく戦争は、一日でも早く終わる方がいい。プレイヤーが指揮する独立攻撃中隊の目的は、内戦の早期終結だ。

各ミッションのクリア状況（所要時間や敵の撃破数など）は、内戦自体の情勢に大きな影響を与える場合がある。情勢の変化は当然、次の作戦にも影響する。つまり、クリア状況と情勢の推移によりミッションの内容が変化。エンディングに到るまでの全体のミッション数も増減することになる。各ミッションを最善の状態でクリアしていけば、最短のミッション数で内戦を終結させることができるが、クリアに時間がかかったり、失敗したりするとミッション数が増加。いわば情勢が悪化し、内戦はズルズルと続くことになる、ということだ。『ＦＡ』には、バッドやグッドといったエンディングの区別はない。エンディングを迎えるまでの“過程”が重要なのだ。

開発途上にある「WAW」「WAP」以前の戦い

WAWが『ＦＭ』や『ＦＭ２』のＷＡＰと大きく異なっているのは、各パーツ（ボディ、左右アーム、レッグ、コンピュータ）の換装ができない、という点だ。WAWには世界共通規格があり、世界各地の兵器メーカーがパーツを分割して製造しているのだが、独立攻撃中隊が扱うWAWはジェイドメタル社製のフルセット。この時代、戦闘専用WAWを開発しているのはＯＣＵ豪州のジェイドメタル社のみ。よって他社パーツを換装する必要性がないためだ。武器は手持ちの銃器とシールド、背部にはグレネードランチャーや予備弾倉などを装備。まだ両肩にミサイルポッドを載せて疾走するような段階ではない。

シナリオが進むにつれて、新型機も続々と登場。敵部隊にもWAWの姿が見られるようになり、戦闘は徐々にWAW対WAWへと移り変わっていく。

Can you get WIN ?

F A

リアルタイム、部隊単位の行動、戦況の変化に伴うミッション数の変動など、斬新なシステムを採用。そして“フロントミッション”の歴史の中で、人型の機動兵器が産声を上げた時代背景。アフリカという世界、そして人物設定。このガイドブックでは、『FA』をより深く、よりスムーズに楽しめるように、ゲームのシステムや世界・人物・WAW等の設定を、細かく、解りやすく解説していく。

もし、あなたが勝利を望むならば、まずは『FA』のすべてを知ることだ。

FRONT MISSION ALTERNATIVE

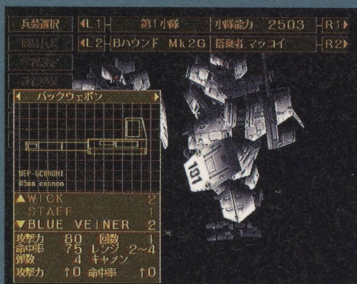
Verse 1 How to Handle this war?

第1部

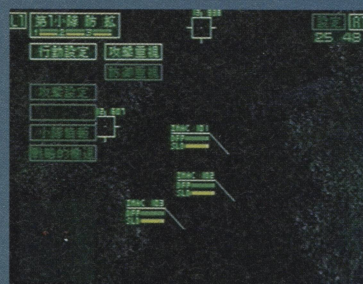
0 STREAMS

ゲームの大まかな流れ

まずは、1つのミッションがどういった流れで進行していくのかを把握しよう。ゲームは、この流れの繰り返しだ。

BASE CAMP

■ベースキャンプ

ミッションは、ベースキャンプ（駐屯地）で指令を受けるところから始まる。サンゴール大佐から内戦の情勢、作戦内容、戦場や敵部隊の状況を知らされる。この情報を元に、機体の武装や迷彩色の選択、学習バランスの調整、移動ルートや支援攻撃の有無などを設定していく。すべて準備が整ったら、「バトルフィールド」コマンドで戦場へ向かう。

BATTLE FIELD

■バトルフィールド

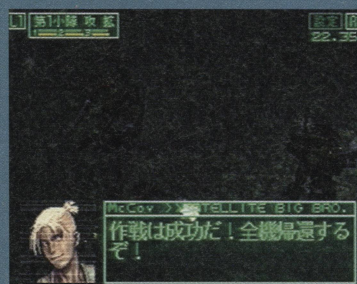
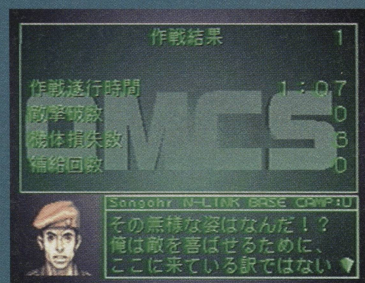
戦場に出ると、各小隊はベースキャンプで設定した移動ルートに沿って行動を開始する。実際の地形や敵の動きに合わせ、移動ルートなどを改めて設定し直すことも可能だ。プレイヤーは中隊長として、各小隊に攻撃・防御、補給などの指示を出していく。装備武器の射程内に敵を捉えると、攻撃が可能になる。敵も同じように攻撃してくるので、片時も気を抜けない。

MISSION COMPLETE

■作戦成功

基本的には指定時間内に、敵部隊を全滅させることができれば、作戦は成功。戦果によって報酬のカウンタ（お金のようなもの）や軍からの支給品（武器など）が得られる。ベースキャンプに戻ると、再びサンゴール大佐から次の作戦に関する指令が与えられ、装備を整えて出撃する。

ベースキャンプ〜バトルフィールドの繰り返しで、ミッションが進んでいく。

NEXT MISSION

MISSION FAILURE

■作戦失敗

指定された時間内にクリアできなかったり、マッコイの搭乗する101号機が撃破されたりすると、作戦は失敗。一旦ベースキャンプに帰還し、装備や侵攻ルートを見直して、再度作戦に挑むことになる。しかし、失敗が許される回数は限られている。失敗を重ね続けると、マッコイは中隊長を解任され、最悪のエンディングを迎えてしまうことになるのだ。

RE TRY

GAME OVER

1 UNIT

基本となる部隊の構成

『ＦＡ』は基本的に敵味方とも“小隊”単位のユニットで行動。ここでは、小隊の構成内容と、独立攻撃中隊の陣容を解説。

部隊の構成単位

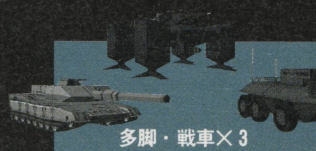
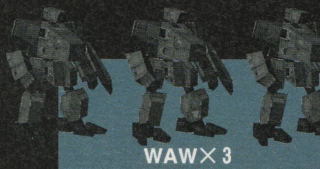
ゲーム中ではWAWや戦車、歩兵などが１機単位で登場する。これらは複数機で部隊を組み、この部隊単位で行動する。この１つの部隊を“小隊”という。基本的に小隊は機種により下図の構成となるが、主にWAW・戦車系・歩兵が組み合わされる場合が多い。

▲プレイヤーユニットである独立攻撃中隊も、WAW３機の小隊によって成り立っている。

WAW×３

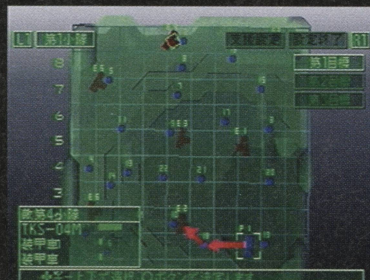
TCK級×１

多脚・戦車×３

歩兵×８　（４×２）

敵小隊の例

敵の小隊は様々な機種の組み合わせで登場する。例えば装甲車×１＋歩兵×４、装甲車×２＋多脚戦車×１、多脚戦車×３など。WAWはWAW３機で１つの部隊を構成している場合が多い。

ベースキャンプなどで「ターゲット設定」を行う場合、各小隊は凸形のオブジェで表示される。敵部隊にカーソルを合わせるとその部隊の構成機種が表示されるが、最初は機種不明（ＵＮＫＮＯＷＮ）である場合が多い。これらは実際に戦場へ出ると、レーダー機能によって判別できるようになる。しかし、部隊内の機体数は表示されるので、構成機種を推測することは可能だ（例えば機体数が５機ならば、戦車系×１＋歩兵×４の可能性が高い）。

ミッションによっては、敵に攻撃ヘリが配備されていることがあるが、ヘリは１機で１小隊とみなされる。

▲「ターゲット設定」画面で、各小隊は凸形で表示される。小隊の構成内容も確認できる。

▲実際の戦闘では、個別に攻撃を仕掛けてくるが、大まかな行動は小隊単位で行われる。

独立攻撃中隊の構成

独立攻撃中隊は、ＯＣＵ陸防軍より派遣された第１小隊と、途中で合流するＳＡＵＳ軍の２小隊、後方支援隊で構成される。各小隊はＷＡＷ３機が配備され、中隊長は、第１小隊長であるマッコイが兼任。ＯＣＵ軍の上官、サンゴール大佐からの指令を受け、作戦に臨む。戦場ではマッコイが第２、第３小隊と後方支援隊に指示を出し、各小隊はその指示に従って行動。各小隊長からの状況報告が通信される。

▲３小隊がそろい、ＷＡＷが９機となると実に壮観。これなら敵の大部隊も怖くない？

情報や作戦の伝達
ＯＣＵ軍に所属するマッコイ、ブルースの上官であるサンゴール大佐は、ＯＣＵの軍事衛星通信を通じて作戦指令を伝えてくる。

本　部

サンゴール

第１小隊

マッコイ（101）

中隊を直接指揮
中隊長であるマッコイは、戦場においてすべての小隊に行動指示を与える。もちろん、これはプレイヤーの役目である。

ブルース（102）

ＳＡＵＳ軍部隊
途中から合流してくるＳＡＵＳ軍の２部隊。両隊とも隊員の性格に少々問題があるが、戦力としては申し分ない。

ファーフィー（103）

第２小隊

リキン（201）

ベニサド（202）

オノサイ（203）

第３小隊

ライツ（301）

マグナッソン（302）

バスターナック（303）

支援攻撃、補給任務
後方支援隊の任務は、支援爆撃や補給。攻撃ヘリ、トレーラー、ＷＡＷなど、様々な機体を使って活動。マッコイの指示を待つ。

後方支援隊

チャミリ

キシュ

ボギナール

2
MISSION

シナリオをつなぐミッション

**ゲームは与えられたミッションを、
1つ1つクリアしていくことで進行する。
ミッションを終える度に、内戦の状況も変化していく。
まずはミッションの全体像を知ろう。**

1つのミッションの流れ

ミッションはベースキャンプ～バトルフィールドという流れで成り立っている。ベースキャンプで出撃準備をし、バトルフィールドで戦闘を行うわけだ。バトルフィールドで作戦を成功、もしくは失敗した場合、必ず一度ベースキャンプに戻り、装備などを変更し再チャレンジすることになる。

また、ベースキャンプではサンゴール大佐から内戦の情勢が知らされ、バトルフィールドでは敵や味方のキャラクターによる会話を見ることができる。各ミッションのプレイ結果によって、ミッション数の増減や、状況の変化といったシナリオの変動が起こる。プレイしているシナリオの流れを把握するためにも、情報や会話をしっかりと読み解いていってほしい。

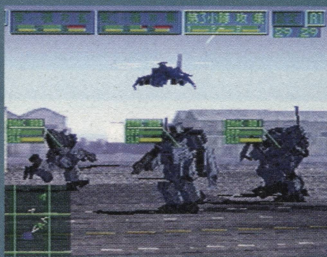
作戦成功
▲敵部隊を全滅させれば作戦は成功。ベースキャンプへと帰還し、次の作戦へ。

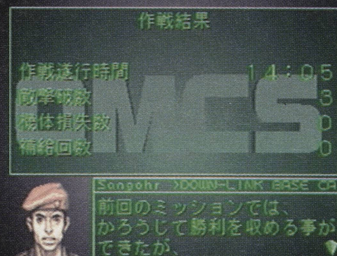
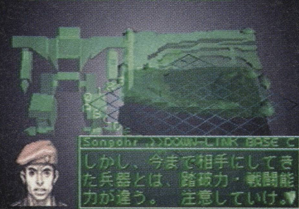
作戦失敗
▲マッコイの機体が撃破されると作戦は失敗。態勢を立て直してから再び出撃。

ベースキャンプ

作戦内容の確認、機体の整備、侵攻ルートや攻撃目標などの設定を行う。戦場の地形や天候、敵部隊の内容などを充分に考慮した上で、各機体ごとに武装やコンピュータの学習バランスを調整。ミッションスタート時の移動ルートを設定する。すべての準備が整ったら、バトルフィールドへ。

バトルフィールド

実際に敵部隊と戦闘を行う。プレイヤーは各小隊に移動ルート、行動や攻撃方法の指示を出し、あとは戦況を見守る。もちろん、状況に合わせて新たな指示を与えることも必要だ。敵部隊を射程内に捕捉すると、戦闘の幕が開くことに。作戦が成功・失敗したらベースキャンプに帰還。

作戦結果によるシナリオの変化

シナリオやミッション数が変化するといっても、まったく違うステージへと分岐していくわけではない。基本的には下図のように、戦う必要のないミッションがある、ということだ。例えば、ミッションAからミッションBへと向かう場合、Aを失敗すると中間点Cに敵の防衛線が出現し、Bへ向かう前に“Cの敵を突破する”というミッションが追加される、といった具合だ。シナリオ分岐により同じ戦場でも作戦内容や敵部隊が変化する。

作戦結果
▲プレイ内容を端的に表す結果報告画面。シナリオの変化にも影響を与える。

シナリオ分岐の条件

ミッションが1～5へと流れていく中で、例えば1のクリア状況によって1→2と1→3の2つのルートができる。この場合、1→2→3のミッション3と、1→3のミッション3の内容は異なる。また、ミッション3以降の分岐は、どちらのルートを辿ってきたかによって変化してくる。

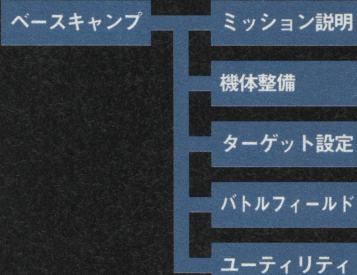
ミッション分岐の条件としては、所要時間・敵撃破数・作戦失敗が基本。プレイヤーの手腕が、分岐に反映されるのだ。

ちなみに、ミッション1の分岐の条件は、クリアに要した時間だ。作戦開始から6分以内にクリアすれば、1→3への分岐となる。

3
BASE CAMP

ベースキャンプでの行動

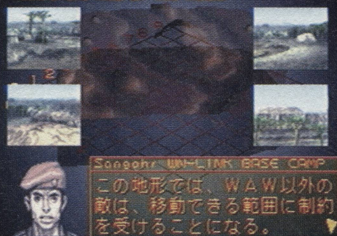
作戦内容の確認、各小隊の機体の整備、基本となる進攻ルートや攻撃目標の設定などを行うのがベースキャンプ。戦場マップや敵部隊の配置などから、おおまかな戦略を立てていく。

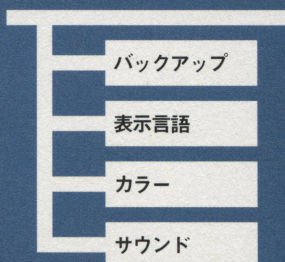
- ベースキャンプ
  - ミッション説明
  - 機体整備
  - ターゲット設定
  - バトルフィールド
  - ユーティリティ

次作戦に向けての準備

ベースキャンプでは、次の作戦に向かうための準備を行う。

まずはサンゴール大佐から作戦内容の解説がなされるので、これをしっかりと把握しておく。次に、敵部隊や戦場の様子などを考えながら、機体の武装や迷彩色、序盤の移動ルートなどを設定していく。

ここでの各設定が、作戦の遂行に大きく影響してくることはいうまでもない。特に第２、第３小隊が加わってからは、中隊内の攻守のバランスや、移動ルートの振り分けなど、選択の幅が出てくる。

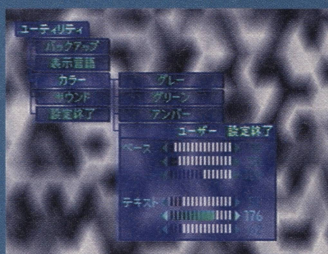
すべての準備が整ったら出撃。一度出撃したら、作戦が成功か失敗しない限り戻れないので、とにかくじっくりと準備することを心掛けるようにしてほしい。

▲サンゴール大佐のミッション説明を、じっくりと吟味して準備に取りかかろう。

ユーティリティについて

ベースキャンプ内でのユーティリティでは４項目の設定変更が行える。

■バックアップ
プレイデータのセーブ・ロード。

■表示言語
各コマンドの文字表示を日本語と英語から選択。

■カラー
コマンドやメッセージウインドウの表示色を選択。「ユーザー」では自分で色を作ることもできる。

■サウンド
ＢＧＭとＳＥのバランスなどを調節。

▲「カラー」は３色＋オリジナル１色。レーダーやヘッドマークの色も変化する。

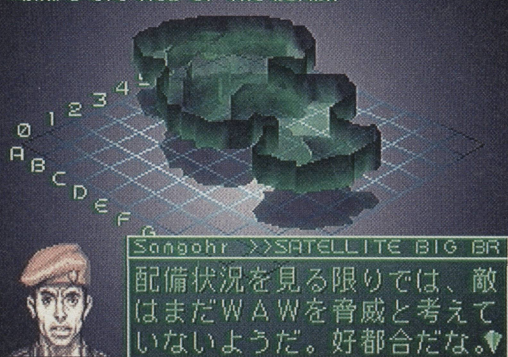
ミッション説明

- 敵部隊について
- 作戦について
- 地形について

サンゴール大佐から次のミッションについての詳しい説明を受ける。一通り説明が終わると、敵部隊・作戦内容・地形の3項目にわけて、改めて確認できるようになっている。この情報が機体整備などの指針となるので、しっかり把握するように。

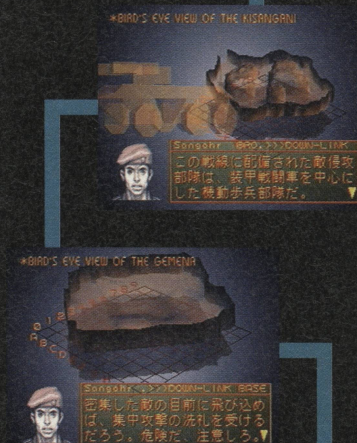
シナリオの展開、作戦内容

前ミッションを終えてベースキャンプに戻ってくると、まずは内戦の状況が説明され、自分たちがどういった状況のもとで戦っているのかを知ることができる。この説明は、再度確認することができないので、読み飛ばしのないように注意してほしい。次に、ミッションの作戦内容の解説に移る。どういった戦場で何を成すべきなのかといった作戦全体の説明から、敵部隊の内容や注意すべき敵機、戦場の地形や天候などの詳しい情報が伝えられる。「◯◯時までに◯◯を破壊しろ」といった、特殊な条件が提示されることもある。また、敵部隊の様子などから、どういった戦い方が有効かというようなアドバイスをされることもあるので、参考にするといいだろう。

すべての説明が終了しても、敵部隊・作戦・地形に関しては、再度確認することができる。機体整備などをしながら改めて作戦内容を分析していこう。

▲内戦の状況はプレイ内容で変化していくので、毎回ちゃんと目を通してほしい。これは後から再確認することはできないぞ。

敵部隊、戦場の状況

ミッション説明の中でも、特に注意すべきなのが敵部隊と戦場の様子（地形・天候など）だ。この2つの要素を踏まえて装備する武器やボルトオンを選択していかないと、ミッションをスムーズにクリアするのは難しくなる。特に地形の説明の中で表示される4枚の戦場の写真は、機体の迷彩色を選択する際の唯一の判断材料。無駄な被弾を避けるためにも注意したい点だ。

敵部隊

そのミッション内に配備されている敵部隊の内容を知ることができる。特に注意すべき敵は、立体映像で表示される。敵の種類に合わせて、装備する武器を選択するのも重要な要素になる。

地形・天候

戦場の地形や天候などの状況を、メッセージと写真で解説。段差の多さや視界の広さは、バックウェポンやボルトオンの選択にも関わってくる。戦場写真は迷彩色を決める手掛かりに。

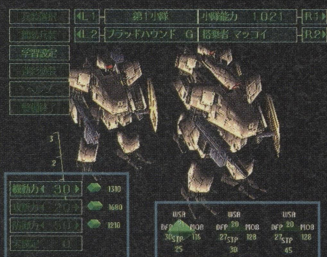
機体整備

　各小隊のWAWの、装備武器の選択や学習バランスの設定などを行う。ミッションの遂行にもっとも大きな影響を与えるので、慎重に設定していきたい。「機体変更」は、新たな機体が支給されると実行可能に。

- 学習設定
- 兵装選択
- 簡易兵装
- 迷彩塗装
- 機体変更

学習設定

　WAWの学習内容のバランスを設定する項目。WAWに搭載されているコンピュータは、ミッションを重ねることで、徐々に“戦い方”を学び成長していく。この“戦い方”とは、基本的にWAWのアクションのことを表す。つまり、最初は基本的なアクションしかできないWAWが、成長することで攻撃・防御・移動の複合アクションをとれるようになるのだ。また、地形に合わせた踏破能力なども上昇する。

　ミッションが進むにつれて敵も手強くなってくるが、これを打ち破るには高性能な機体や強力な武器はもちろん、戦闘を重ね成長したWAWの“頭脳”が必要になる。

「学習設定」コマンドで表示されるウインドウで、3項目の学習バランスを決める。◆マークと数値は、現在の学習レベル。右下の三角錐は、学習レベルをグラフ化して表示したもの。

■ミッションの中で刻々と成長

　WAWは移動中、待機中、戦闘中、常に成長し続けている。クリアするまでの時間が長いほど、成長率は高くなる。また、作戦失敗となっても、そのミッションでの成長は継続される。

L1　第1小隊　R1

小隊能力	防御重視	拡散攻撃	オリーブグリーン
第1小隊	1番機	2番機	3番機
機体名	RJ-26	RJ-24	RJ-24
パイロット	マッコイ	ブルース	ファーフィー
学習値	3	3	3
機動力	10	10	10
攻撃力	132	72	160
耐久力	1350	1200	1200
シールド	800	800	800
M.アーム	Gn RAMROD	Gn RAMROD	Mg WHANG
火力/命中	18x 4/76%	18x 4/76%	5x16/76%
B.ウエポン	Co B.VEINER	無し	Co BONER
火力/命中	60x 1/60%		80x 1/60%
射程/弾数	2~ 3/ 3		2~ 4/ 3
ボルトオン	無し	無し	無し

■WAWのアクションが増加

　WAWの学習の成果は、戦場で見せるアクションに現われる。成長率が高くなるほど、より高度な複合アクションを覚えていき、戦闘が有利に進むようになる。複合アクションは右図を参照。

WAWの学習内容

学習内容は、機動力・攻撃力・防御力の３項目に振り分けた学習パラメータによって決まる。振り分けた数値が高い項目ほど学習スピードが早くなる。

機動力
●移動速度やジャンプの飛距離といった、基本動作の能力が上昇。また、複雑な地形に対応する踏破能力も上がる。

攻撃力
●攻撃アクションのバリエーションや命中精度、バックウェポンの使用頻度など、攻撃に関する能力が向上する。

防御力
●敵の攻撃に対して、回避する能力、シールドを使用して防御する能力などが向上する。

パラメータの振り分けによる学習内容

総合値が100であるパラメータを３項目に振り分け、そのバランスによって下図のようなアクションを習得。機動力＋防御力=回避率の上昇といった相互関係に注目。

MOBILITY

前進、走り速度ＵＰ
ジャンプ飛距離ＵＰ
待機、後退、しゃがみ

機動力＋攻撃力
機動力に比重をかけるほど、高速移動しながらの攻撃が可能になる。特にジャンプ撃ちは敵の弾を回避することにもつながる。

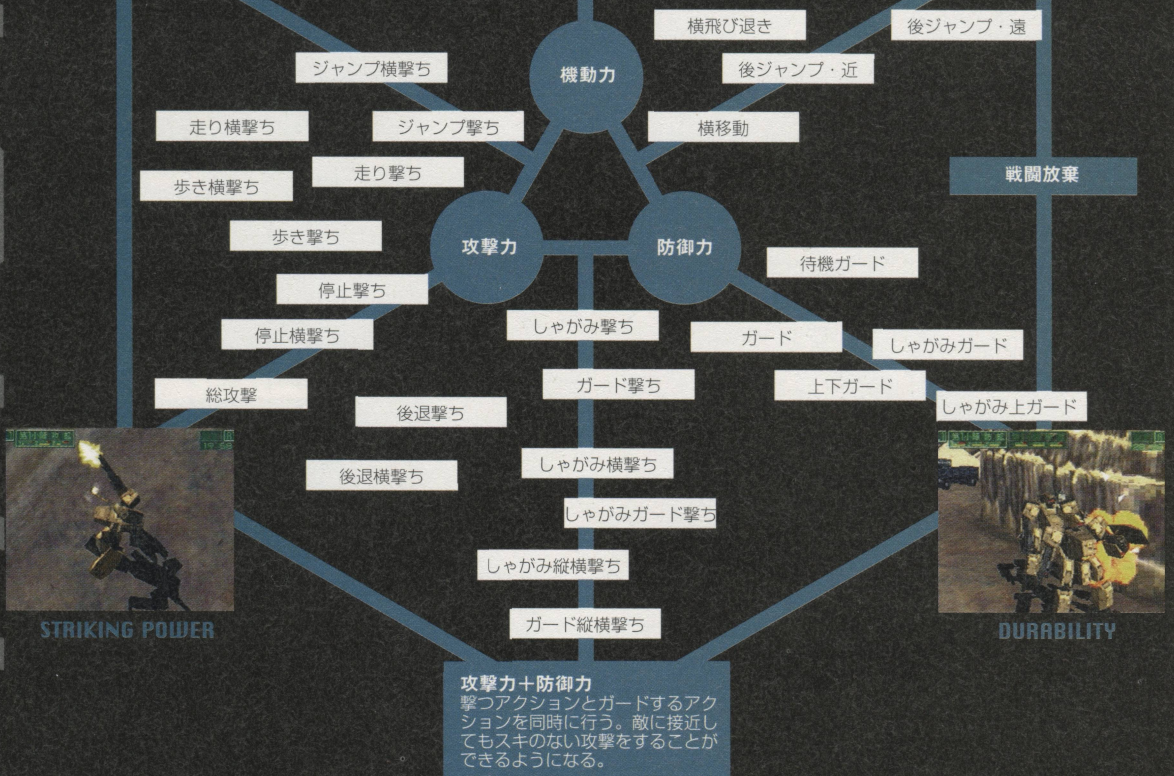
機動力＋防御力
基本移動動作に、敵の攻撃を回避する動作が加わる。シールドの耐久力を持続させるためにも、ガードと回避は併用したい。

機動力
攻撃力
防御力

横飛び退き
後ジャンプ・遠
後ジャンプ・近
横移動
戦闘放棄

ジャンプ横撃ち
走り横撃ち
ジャンプ撃ち
走り撃ち
歩き横撃ち
歩き撃ち
停止撃ち
停止横撃ち
総攻撃
後退撃ち
後退横撃ち

待機ガード
ガード
しゃがみガード
上下ガード
しゃがみ上ガード

しゃがみ撃ち
ガード撃ち
しゃがみ横撃ち
しゃがみガード撃ち
しゃがみ縦横撃ち
ガード縦横撃ち

STRIKING POWER

DURABILITY

攻撃力＋防御力
撃つアクションとガードするアクションを同時に行う。敵に接近してもスキのない攻撃をすることができるようになる。

タイプ別学習のコツ

「学習設定」は、適当にパラメータを振り分けておけばいいというものではない。小隊、機体単位で、どういったタイプのユニットに育てるのかを明確にしておくべきだ。ここでは、パラメータの振り分けによる成長タイプの違いや、振り分けのコツなどを解説していく。「学習設定」を行う際の参考にしてほしい。

WAWが戦闘を重ねることで成長するといっても、1つのミッションで急激に成長することはない。スタート時から、ポイントを絞って学習させていく必要がある。また、途中参加する第2、第3小隊との学習バランスも考えなければならない。

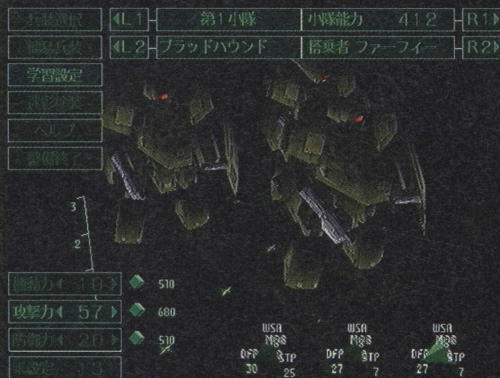
平均型は成長が遅い

パラメータは最大数値100を、3つの項目に振り分ける。割り当てられた数値が高いほど学習スピードも早くなる。そのため平均的な振り分けを行うとすべての項目の成長が平均化され、結果として成長が遅くなる。

速攻・突撃タイプ

○機動力
○攻撃力
防御力

機動力と攻撃力に重点を置くことで、行動のスピードアップや移動攻撃の充実といった成長につながる。素早く敵に接近し、一気にカタをつける速攻型となる。しかし受けの乏しさは大きな弱点。開けた地形で敵の攻撃を受けると危険だ。序盤からこれで押し通すのは難しいだろう。

▲高い踏破能力を活かし、敵に急接近。攻撃を受ける前に撃破できればいいのだが…。

▲機体単位で学習設定を変える場合は、装備武器にも充分注意を払いたい。

部隊内のタイプ分け

WAWを育てる方法として、小隊単位で同じ学習設定をする場合と、小隊内の機体ごとに違う設定を行う場合の2通りが考えられる。小隊単位での設定は上記の3タイプが基本。機体単位で設定を変える場合も、基本的には上記の3タイプとなる。敵の前面に止まって、バックウェポンやガード攻撃する守備タイプ1機と、側面に回り込んで攻撃する速攻・支援タイプが2機というのが適当なところか。攻守の指示が小隊単位でしか行えないので、扱いは難しくなる。

⚠マッコイの防御、回避能力をアップ！

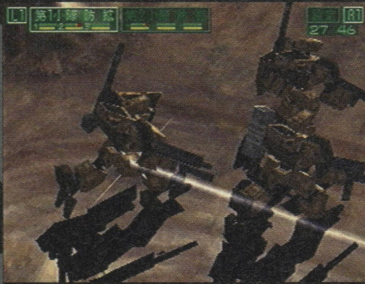
101号機大破で作戦失敗

マッコイの駆る101号機が撃破されると、作戦失敗となってしまう。序盤から101号機の防御・回避能力を向上させておいたほうがいい。耐久力のある新型機体やシールドも、率先して101号機に装備させるようにしたい。作戦終了まで、マッコイが生き残ることが重要だ。

▲マッコイの防御力を高めよう。

陽動・支援タイプ

○機動力
攻撃力
○防御力

機動力と防御力を高めることで、防御・回避能力が飛躍的に上昇する。また、踏破能力も高くなるので、複雑な地形でも素早い移動が可能になる。このタイプのユニットは、敵部隊を陽動したり、味方の援護に駆けつけるといった、支援活動が向いている。

▲敵の攻撃を回避する能力が高くなれば、敵部隊を誘い出したりする陽動部隊として使える。

守備・迎撃タイプ

機動力
○攻撃力
○防御力

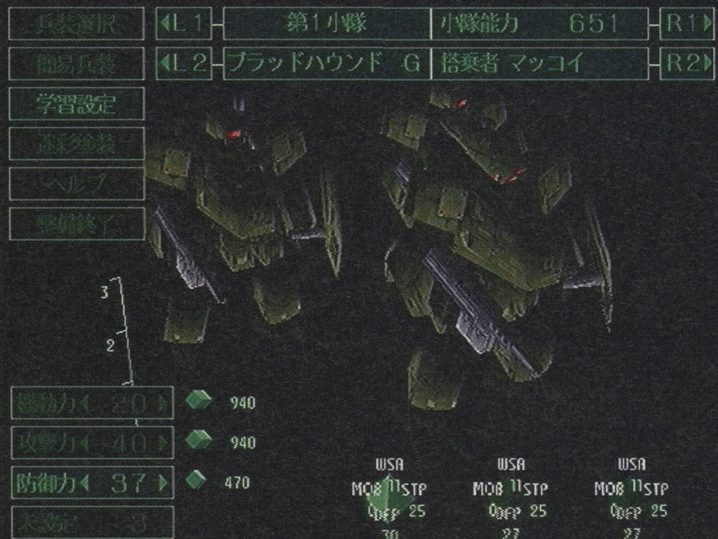
攻撃力と防御力を高めることで、「ガード撃ち」といった複合動作を覚えていく。敵の前面に出て撃ち合っても耐えることができるだろう。重要拠点や敵の進攻ルートの寸断など、待ち受けて攻撃する戦術にも向いている。ただし、シールドの防御力にだけは要注意。

▲防御するのもいいが、シールドが壊れてしまうとさすがに防御力が心もとなくなる。

パラメータ振り分けの流れ

パラメータの振り分けにより、上記のようにタイプ別に成長させることができるが、3つの項目はすべて重要なものなので、ある程度成長した時点で振り分け数値を変更していったほうがいいだろう。

例えば下図の場合、最初の設定のままでは、いつまでたっても攻撃力が成長しない。そのため機動力・防御力がある程度成長した時点で、攻撃力に割り当てる数値を増やしていくという方法をとる。

現在の学習状況を表すグラフと、戦場でのWAWの動きを見ながら、徐々にバランスを調整していくようにしたい。

▲最初は2項目に重点を置き、徐々に残りの1項目の割り当てを増やしていく。

M 45 / S 10 / D 45	M 10 / S 45 / D 45	M 30 / S 50 / D 20	M 20 / S 60 / D 20
例として機動力と防御力に45、攻撃力に10。割り当て数値が0では、まったく学習しないので要注意。各項目とも常に10～20は割り当てる。	機動力と防御力がある程度成長したところで、設定を変更。ここでは防御力を重視し数値はそのまま。機動力の数値を攻撃力へと移行。	防御力が充分成長した時点で、成長が遅れている攻撃力重視に切り替える。もちろん防御力にも数値を割り当て、さらなる成長を求める。	防御力と機動力が充実し、回避・防御能力が充分成長したら、残りの攻撃力に大半の数値を割り当てて、攻撃力を一気に上昇させる。

M－機動力
S－攻撃力
D－耐久力

兵装選択

- メインアーム
- バックウェポン
- シールド
- ボルトオン

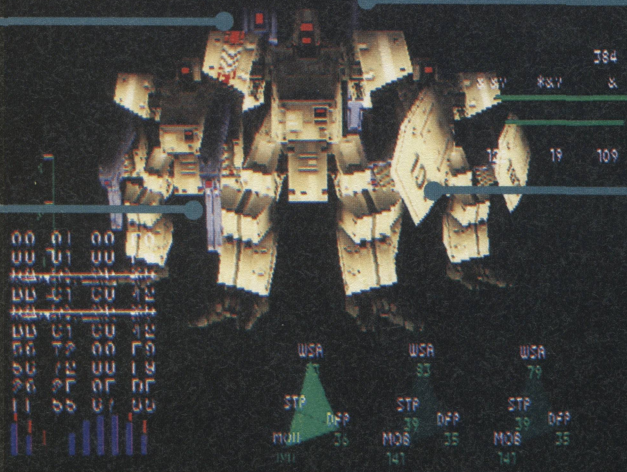
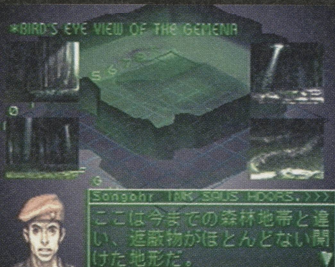
　各機体ごとに、メインアームからボルトオンまでの、4種類の武器装備を施す。ここでの武器選びが、戦闘に大きく影響することはいうまでもない。攻撃力だけでなく、学習設定や敵部隊の内容、戦場の地形なども考慮して選択していこう。
　武器は中隊が保持しているものの中から選択できるが、それぞれ現在所有している数しか使用することができない。各小隊の攻撃力がバラつかないように注意しよう。また、一度バトルフィールドへ出ると、作戦が終了してベースキャンプに帰還するまで、武器の換装はできなくなる。出撃前に装備をしっかりとチェックすることを忘れないようにしてほしい。

WAWの武器装備

バックウェポン
【長距離攻撃用武器】
ミサイルやロケットランチャーなど、主に長距離からの攻撃を行う武器を装備。

ボルトオン
【補助ユニット】
レーダーや予備弾倉など、補助的な役割を持つユニットを装備。詳しくはP.24を参照。

シールド
【防御用追加装甲】
敵の攻撃を防御するための盾状の装甲板を装備。機体とは別個に耐久力が設定されている。

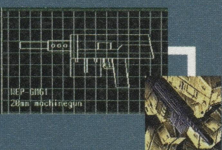
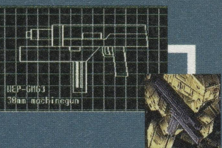
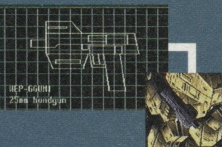
メインアーム
【近距離攻撃用武器】
マシンガン、ガンなど、接近戦で使用する銃器を装備する。戦闘の主要武器となる。

作戦内容に合わせて装備

▲遮蔽物の有無は、主にバックウェポンの使用に影響する。敵部隊の内容にも注目。

　敵部隊に歩兵が多い場合は、1発の攻撃力は低いが広範囲に攻撃できるマシンガン。多脚戦車が多い場合は攻撃力の高いガンやバックウェポンのキャノン。遮蔽物が多い戦場では接近戦が多くなるため、バックウェポンに射程距離が短く広範囲に攻撃できるグレネードを。逆に開けた地形の戦場では、射程距離が長く命中率が高めのミサイルを選択するなど、主に敵部隊と地形が武器選択のポイントとなる。作戦内容を確認しつつ、兵装を考えていこう。

メインアーム

接近戦用の銃器で、マシンガンとガンがある。マシンガンは１発の攻撃力が低く射撃弾数が多い。ガンはその逆だ。左右撃ちなどの動作を覚えれば、より広範囲に攻撃できるようになる。

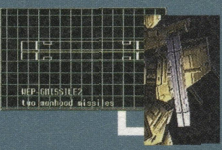
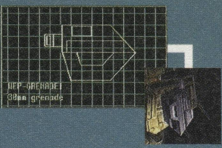
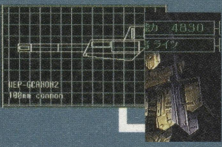
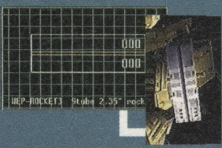
▲敵に密着した状態で使用する武器。学習する動作に対応して様々な攻撃方法を見せる。

マシンガン
DINGUS
攻撃力×回数 5×12
命中率 78%

マシンガン
BANGER
攻撃力×回数 10×14
命中率 74%

ガン
DORK
攻撃力×回数 10×3
命中率 78%

ガン
PUTZ
攻撃力×回数 22×4
命中率 82%

バックウェポン

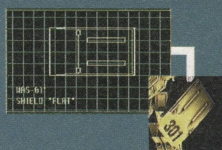
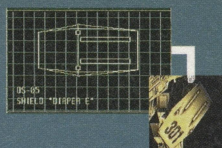
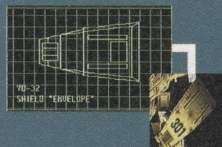
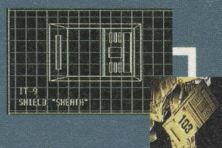
主に長距離からの攻撃を行う武器だが、グレネードはほぼメインアームと変わらない射程距離となっている。他にミサイル、ロケット、キャノンがあり、弾数に制限があるのがポイントだ。

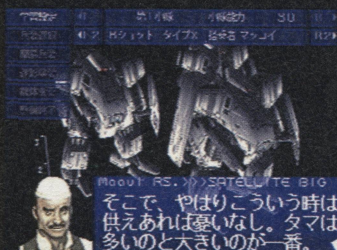
▲遠距離から攻撃できる武器。攻撃力が高いが、弾数制限があるので使い所が難しい。

ミサイル
MANHOOD
攻撃力×回数 140×1
命中率 85%
装弾数 ×4

グレネード
WHOPPER
攻撃力×回数 40×1
命中率 58%
装弾数 ×8

キャノン
BONER
攻撃力×回数 120×1
命中率 75%
装弾数 ×4

ロケット
LENGTH
攻撃力×回数 90×2
命中率 60%
装弾数 ×12

シールド

敵の攻撃を防御し機体自体にはダメージを与えない。シールドには機体とは別に耐久力が設定されており、防御するごとに減少。最終的には破壊されてしまうので、シールドに頼り切るのは問題あり。

▲敵の攻撃を防御することができるが、シールドの耐久力には注意が必要。

シールド
FLAT
装甲 200

シールド
DIAPER E
装甲 230

シールド
ENVELOPE
装甲 300

シールド
SHEATH
装甲 340

ボルトオン

各機体に装着する補助的なユニット。全部で7種類あり、各種類の中でも性能の異なるユニットが複数用意されている。ボルトオンは装備することで、それぞれの役割に合わせて自動的に使用される。
『FA』にはショップというものが存在せず、新たな武器などはすべて軍からの支給品という形で入手するが、ボルトオンに限っては“死の商人”と呼ばれる人物から購入する。このとき、お金の代わりとなるのが、作戦報酬で得られる「カウンタ」だ。

“死の商人”
ボルトオン用の商品を携え、ベースを訪れる謎の人物。武器密売をしており、“死の商人”と呼ばれる。

ガトリング

対ミサイル用バルカンポッド。機体に接近するミサイルを撃ち落す。

赤外線抑制装置

熱放射を抑え、敵ミサイルの命中率を下げることができる。

火器管制システム

装着した機体の使用する、すべての武器の命中率を高める管制システム。

ナイトスコープ

夜間戦闘時の命中率を高めることができる高性能スコープ。

予備弾倉

バックウエポン用の予備弾倉。弾切れを起こしたときに、自動的に装弾される。

Sディスチャージャー

周囲に煙幕を張る。回避率が大幅に向上するが、自機の攻撃の命中率も低下する。

高機動ユニット

移動補助用バーニアパック。移動力と回避率が大幅に向上する。

⚠ 高機動ユニットを装着するとあらゆるバックウェポンが装備できなくなる

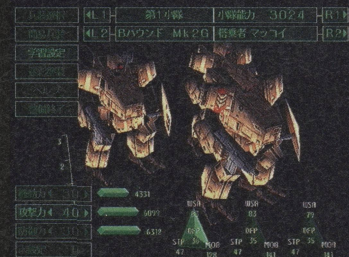
簡易兵装

平均型
強襲型
支援型

小隊単位で、兵装を自動的に選択できるコマンド。平均型・強襲型・支援型の３タイプから選択でき、現在所有している武器の中から自動的に選択され、装備される。また、選択したタイプによって学習設定も変更される。独自の学習設定を行いたい場合は、簡易兵装を選択したあとに、学習設定を行うようにする。

平均型

接近戦、長距離攻撃の両方に対応できる平均型。メインアーム、バックウェポンとも命中率が重視され、確実に攻撃をヒットさせることが優先される。シールドも装甲の厚いものが選択されるので、防御面でも心配は少ない。あらゆる地形、作戦に無理なく対応できるタイプといえる。

学習設定は上（機動力）から30・40・30のバランス重視型。平均的な学習をさせることができる。

▲もっとも無難な装備といえる平均型。命中率重視でシールドの装甲が厚いのが特徴。

強襲型

総合的な攻撃力の高さを重視するのが強襲型。メインアームがマシンガン、バックウェポンがグレネードと、接近戦を想定した装備となっている。機動力、攻撃力の学習レベルが高い小隊に適しており、速攻・短期決戦型ともいえる。遮蔽物が多い戦場に向いているタイプだ。

学習設定は上から40・10・50と、回避率を重視した配分となる。回避反応が素早く、ダメージを受けずに敵に接近する。

▲機動力を活かして側面、背後から敵に接近し、一気に攻撃を仕掛ける強襲型。

新しい機体・武器の入手

新しい機体や武器などは、ミッションをクリアすることで軍から支給される。支給される内容や数は決まっているので、どの小隊のどの機体に装備させるかを選択しなくてはならない。総合的な能力で判断しよう。

▲新型機種に変更すれば、移動力や耐久力など、基本的な性能がアップする。

▲新たな武器が支給されたら、それを使わない手はない。各小隊に装備させよう。

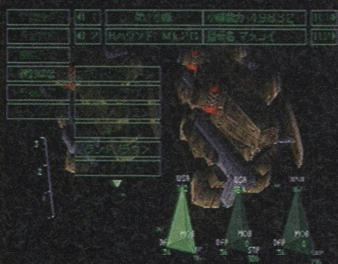
▲バックウェポンやシールドも同じように支給される。購入するのはボルトオンのみだ。

支援型

平均型と同じく、命中率に重点を置いた装備となる支援型。メインアームは１発の攻撃力と命中率の高いガンとなるので、接近戦を仕掛けている部隊の後方から、援護する形で攻撃するスタイルに適している。

学習設定は上から10・70・20と、攻撃力を重視した設定なる。

▲戦闘中の部隊の後方から援護。ボルトオンはバックウェポン用の予備弾倉を装着しておこう。

迷彩塗装

▲予め用意されている16色の中から、戦場に適した色彩の迷彩色を選択する。

戦場の地形に溶け込むような色彩の塗装を施すことにより、敵の視覚的な認識率を低下させるのが迷彩塗装の目的だ。ミッション説明で得られる戦場の情報をもとに、用意された16色（右ページ参照）から迷彩色を選択。敵の攻撃の命中率を下げることができる。迷彩塗装は全小隊に共通し、小隊や機体単位での変更はできない。

ここでは、実際の戦場と迷彩塗装による視覚効果の例を解説する。迷彩色を選択する際の参考にしてほしい。

ジャングル、夜間戦闘など

■ジャングルや夜間の戦場など、光線が少なく暗い戦場では、明るい色（白っぽい色）は目立ってしまう。やはり暗い色、黒っぽい色を選択するべきだ。ジャングルではオリーブグリーン、夜間戦闘ではナイトグレイやナイトブルーが適切な迷彩色といえるだろう。

草原、海岸、市街地など

■草原や海岸・市街地などで、昼間に戦闘を行う場合は、暗い色は目立ちやすい。明るい色、白っぽい色を選択すれば、光線を反射するため目視しにくくなる。ライトグレイやフラットアース、アースグレイなどは、明るい戦場向けの迷彩色といえるだろう。

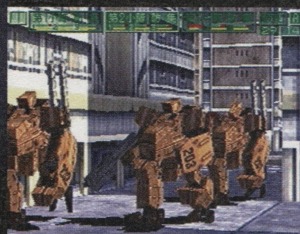
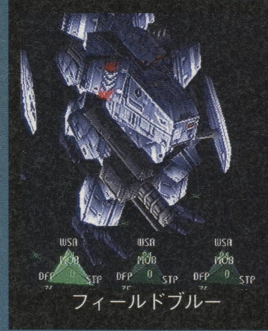
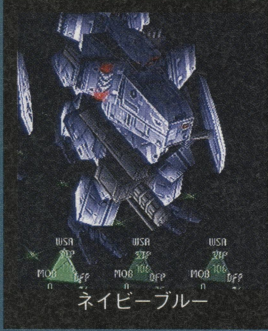
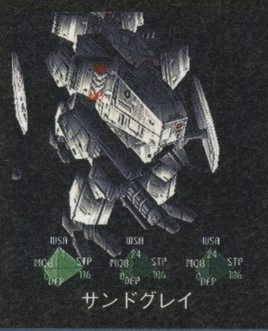
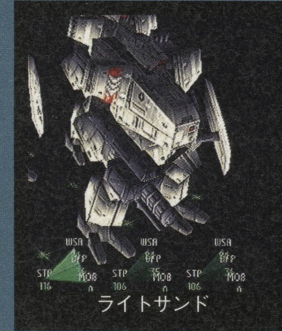
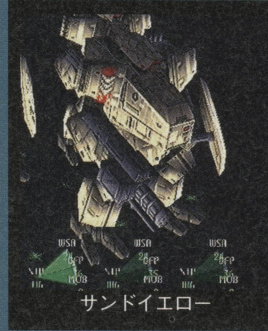
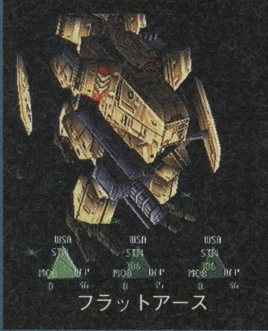
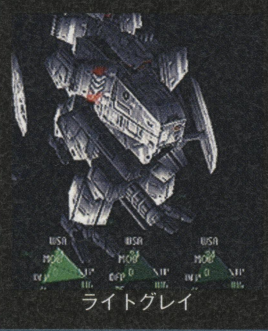
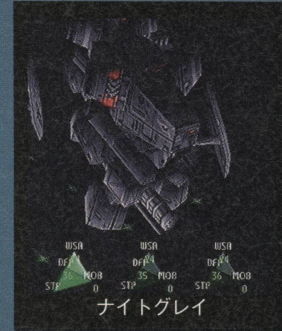
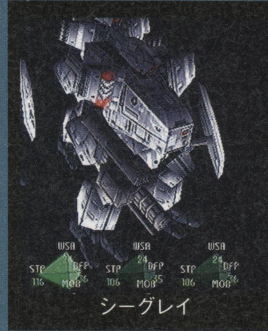
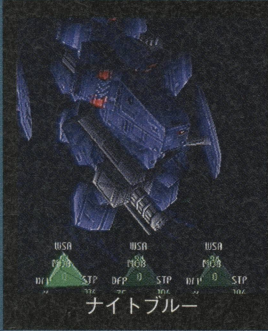
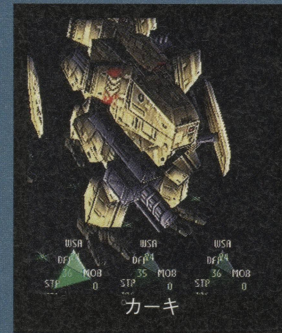
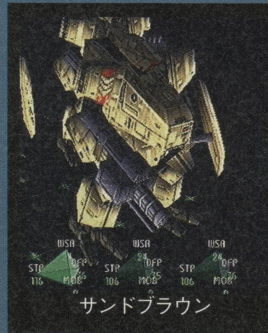
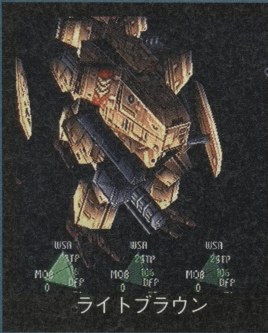
フィールドと同系統の色に

迷彩色を選択する際には、明るさだけでなく戦場の色相（色の種類）を考慮する必要がある。例えばグリーンが大部分を占めるジャングルでサンドブラウンやカーキといった赤・黄系の色は目立つし、岩場や砂漠などではオリーブグリーンやネイビーブルーといった緑・青系がやはり目立つ。戦場と同系統の色を選択するのが正解だ。

▲ミッション説明で表示される4枚の戦場の写真で、迷彩色の色の系統を判断しよう。

▼グレイ系のビルが建ち並ぶ市街地で、赤や青の機体は敵に狙って下さいといっているようなものだ。

迷彩塗装カラーリスト

オリーブグリーン
ライトブラウン
サンドブラウン
カーキ
ランドブラウン
ナイトブルー
シーグレイ
ナイトグレイ
ライトグレイ
フラットアース
サンドイエロー
ライトサンド
サンドグレイ
ネイビーブルー
フィールドブルー
アースグレイ

ターゲット設定

各部隊目標設定

支援設定

各小隊の移動ルートを、中継点や敵部隊を目標として3目標まで設定。各小隊ともこの設定ルートに従って移動する。作戦中にも次のルートを設定していく。

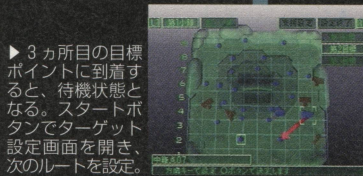
1～3の目標ポイントを選択

ターゲット設定で表示される戦場マップには、味方の各小隊と敵部隊の他に、各所に設定された中継点が表示される。基本的に、移動ルートはこの中継点を目標ポイントとして設定していくことになる。各小隊とも、一度に設定できる目標ポイントは3ヵ所まで。この3ヵ所を結ぶラインが、実際の移動ルートとなる。

▲戦場マップに表示された中継点を目標に、3ヵ所を結ぶラインで移動ルートを設定していく。

◀作戦が開始されると、各小隊は設定したルートに従って移動を開始する。まずは第1目標地点を目指して進んでいく。

▶各小隊とも、目標ポイントを通過するごとに報告される。このとき、カメラ設定によっては自動的にその小隊に視点が移動。

◀敵部隊と遭遇したら、戦闘を開始することができる。攻撃するには、装備武器の射程内に敵を捉えていなければならない。

▶3ヵ所目の目標ポイントに到着すると、待機状態となる。スタートボタンでターゲット設定画面を開き、次のルートを設定。

敵部隊を目標にする

ターゲット設定では、敵や味方の部隊を目標として設定することもできる。この場合、小隊は中継点を無視して直接その部隊を目指すルートをとる。

▲敵部隊が移動しても、後を追うように移動する。「攻撃目標」として設定しよう。

中継点で待機

1つ目の中継点や現在の位置で待機したい場合は、3つの目標を同一箇所に設定すればいい。中継点以外で待機したい場合は、移動中に自小隊を目標にして設定する。

▲現在の地点から動きたくない場合は、自小隊を目標として3ヵ所を同じ設定に。

途中でルート変更

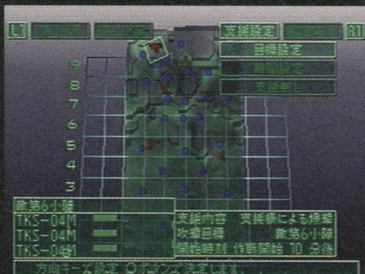
移動中にルートを変更したい場合は、スタートボタンでターゲット設定画面に切り替え、改めて設定する。目標ポイントへ向かう途中でも、進路変更ができる。

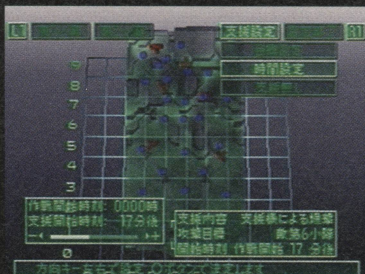
▲移動途中でもターゲット設定でルートを変更できる。臨機応変に設定していこう。

支援設定

- 目標設定
- 時間設定
- 支援なし

ミッションによっては、後方支援隊に支援爆撃を要請することができる。ターゲット設定の中の「支援設定」で、攻撃目標と攻撃開始時間を設定すれば、作戦中自動的に爆撃が行われる。支援爆撃を必要としない場合は「支援なし」を選択。

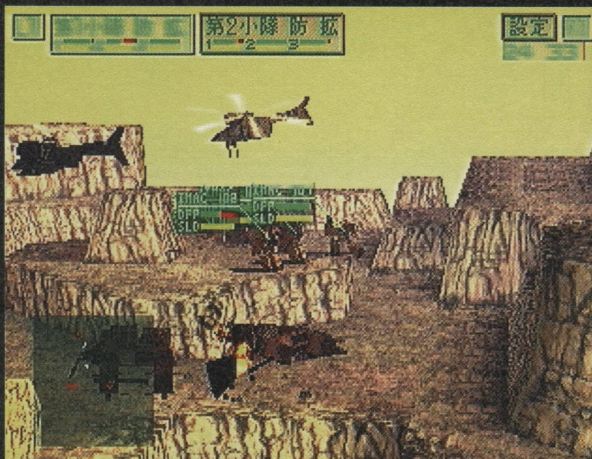
目標設定

▲爆撃を行う敵部隊を選択する。敵が移動してもちゃんと爆撃してくれる。

時間設定

▲支援爆撃を開始する時間を設定。作戦開始から何分後に爆撃するのかを決める。

支援爆撃の注意点

支援爆撃の設定は、バトルフィールドでは変更することができない。爆撃開始時間をあまり長くしてしまうと、爆撃前に戦闘が終わってしまうこともありうる。また、目標部隊の周囲一帯を無差別に爆撃する場合がある。サンゴール大佐の注意を聞き漏らさないように。

▲爆撃開始までの最短時間は2分。時間設定は慎重に行うように。

▲無差別爆撃に巻き込まれないように、小隊をコントロールしよう。

支援爆撃
支援設定によって、攻撃ヘリや爆撃機などで敵部隊を爆撃。ミッションによって使用兵器などは異なる。

4 BATTLE FIELD

バトルフィールドでの行動

ベースキャンプでの出撃準備を終え、
いよいよバトルフィールドへ出て作戦を開始する。
ここでは移動・攻撃という戦闘の2本の軸を中心に、
バトルフィールドでの行動を解説する。

- 小隊コマンド
  - 行動設定
  - 攻撃設定
  - 補給
  - 小隊情報
  - 戦略的撤退

各小隊が指令により行動

各小隊に行動の指針を与える5つのコマンドを「小隊コマンド」という。プレイヤーは中隊長であるマッコイの立場で、小隊コマンドによって各小隊に行動指示を与えていく。各小隊はその指示に従って、移動や攻撃などの行動を行うのだ。

バトルフィールドでは、移動→敵捕捉→攻撃といった流れで戦闘を行っていく。各小隊は「ターゲット設定」で指示されたルートに沿って移動し、敵部隊を射程内に捉えると、メインアームやバックウェポンを使用して攻撃をすることができる。

小隊コマンドの「行動設定」と「攻撃設定」は、戦闘に直接関わってくるコマンドだけに、もっとも使用頻度が高い。L1／R1ボタンによる小隊の切り替えや小隊コマンドの実行は、戦闘の状況を見て素早く行うようにしよう。

他にもターゲット設定の変更や補給の指示、カメラワークやレーダー表示の選択など、様々な行動をとることができる。ターゲット設定以外のコマンドは、選択・実行中も、戦闘がリアルタイムで続いていくので注意してほしい。もたもたしていると、作戦失敗の憂き目をみることになるぞ。

■移動

■敵捕捉

■攻撃

行動設定

攻撃重視
防御重視

小隊の移動方法に関する指示を出すコマンド。攻撃行動を重視して移動するか、防御・回避行動を重視して移動するかの選択となる。この「行動設定」に関しては、コマンドウインドウを開いて切り替えなくても、セレクトボタンを押すことで攻守が切り替わるようになっている。

敵を捕捉

敵部隊に接近すると、攻撃ターゲットが表示される。ターゲットが表示された敵ユニットは装備武器の射程内におり、攻撃することができる。ターゲットに表示される数値は、左がユニットナンバー、右がそのユニットまでの距離を表す。およそ1000を1としたものが、射程距離の目安となる。

攻撃重視

攻撃行動を重視した行動をとる。敵を捕捉したら、装備武器による攻撃を開始する。射程内の敵を全滅させると、再び設定ルートに従って移動を開始する。防御・回避行動もとるが、発生頻度や確実性は低いため、射程外の敵が長距離攻撃を仕掛けてくると不利な状況になる。

防御重視

敵の攻撃に対する防御や回避運動を重視した行動をとる。防御・回避の発生頻度や確実性が高く、敵の長距離攻撃に対してもあまりダメージを受けることなく移動できる。ただし、背後からの攻撃に対しては反応が鈍る傾向にあるので注意が必要だ。開けた地形で選択しておくといいだろう。

「防御重視」の特性

「防御重視」には“防御・回避の性能が飛躍的に上昇／攻撃行動を一切行わない”という２つの特性がある。移動中は常に「防御重視」にしておき、敵を捕捉した時点で「攻撃重視」に切り替えるというのが、もっとも基本的な戦術となる。また、敵を捕捉しても「防御重視」のままにしておけば、攻撃を行わず移動を続けることができる。

攻撃設定

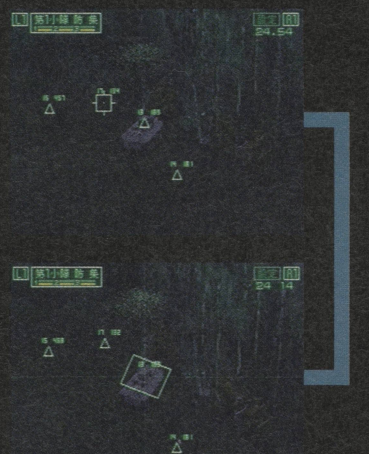
集中攻撃
拡散攻撃

「攻撃設定」は、攻撃目標となる敵ユニットを判別する方法を設定するコマンドだ。「集中攻撃」と「拡散攻撃」の2種類があり、敵部隊の内容によって使い分けていくといいだろう。基本的には、戦車など“固い”敵は集中攻撃、歩兵など耐久力の低い敵は拡散攻撃で戦っていく。

強敵は集中攻撃

「集中攻撃」は、複数いる敵ユニットのうち、1機だけをターゲットとして攻撃を加える方法。攻撃目標の敵には通常のターゲットが、射程内にいる他のユニットには△型の予備ターゲットが付く。1機に小隊の攻撃を集中できるため、耐久力の高い敵などに有効な攻撃方法といえる。攻撃目標は、方向キーによって予備ターゲットが付いている敵に切り替えることもできる。

射程距離に捕捉している敵

現在攻撃目標となっている敵

ターゲットの切り替え
□型が攻撃ターゲット、△型が予備ターゲット。攻撃目標は、方向キーによって予備ターゲットの付いている敵に切り替えることができる。真っ先に倒したい敵にターゲットを合わせよう。

拡散攻撃で速攻

「拡散攻撃」は、射程内に捉えた敵機すべてを攻撃目標とする戦法だ。小隊の3機のWAWが、それぞれの判断でターゲット表示されている敵を攻撃する。歩兵や装甲車など、耐久力が低く数だけ多い敵部隊と戦うときなどは、拡散攻撃で一気にケリを付けられる。敵部隊が、多脚戦車の様に耐久力や攻撃力の高い敵ユニットを含んでいる場合、もちろん集中攻撃で多脚を撃破してしまいたいが、その間に残りの敵機から攻撃を受けるもの痛だ。多脚以外の敵が歩兵や装甲車ならば、拡散攻撃で先に片付けてしまい、後でゆっくりと多脚を料理するという手もある。例えば多脚戦車3機という構成では、拡散攻撃では1機を倒すのに時間がかかってしまうので、集中攻撃で1機ずつ素早く撃破したほうがいいだろう。

敵部隊の内容や敵の攻撃手段などを考慮して、攻撃方法を使い分けよう。また、複数の小隊で同時に攻撃する場合など、小隊ごとに攻撃方法を変えるのも有効だ。

▲射程内の敵すべてが攻撃目標となる。ただし、一度に捕捉できるのは1小隊につき4機まで。

▲捕捉した敵に、各機がそれぞれの判断で攻撃を加える。耐久力の低い敵向きの攻撃方法だ。

補　　給

- シールド
- 給弾

　支援爆撃とともに、後方支援隊の任務となっているのが補給だ。各小隊のWAWの、シールドとバックウェポンの弾倉を補給することができる。ただし、WAW自体の耐久力を回復させることなどはできないので注意してほしい。また、補給回数は作戦結果の判定に影響を与える。

補給を受けるには

　補給は、後方支援隊に配備されている補給用のWAWを使い、あらかじめ戦場に設定されている補給ポイントで行われる。そのため、補給を要する小隊は、補給機と接触するまで後退しなければならない。補給のタイミングはプレイヤーが指示できる。各小隊の状況を常にチェックしながら、各々に指示を与えていく。
　補給の指示を与えた小隊は、補給機のいる地点まで自動的に後退（移動）する。補給機と接触すると「シールド」「給弾」の指示に従って、補給が開始される。すべての補給が終了すると、小隊はターゲット設定で指定された目標地点に向けて、再び移動を開始する。
　補給前や補給中に、補給機が敵に襲われ撃破された場合、そのミッションでは以降の補給ができなくなる。補給指示を出すときは、辺りの状況を充分に確認した上で実行するようにしよう。
　後方支援隊は最初はチャミリ１人のため補給機も１機。第１小隊しか補給できない。新たにボギナール、キシュが加わると、３小隊が同時に補給できるようになる。

シールド　シールドにダメージを負っている場合、選択できる。シールドを新しいものと交換することができる。

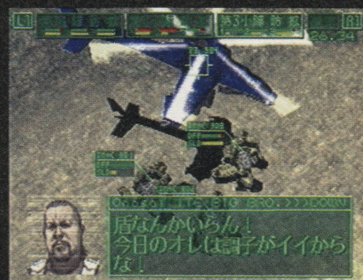
給弾　バックウェポンの弾倉が空になっている場合に選択できる。弾層を上限まで補充できる。

補給指示
シールドの耐久力、バックウェポンの残弾数が残り少なくなったら、小隊コマンドの「補給」を実行。

後　退
補給指示を受けた小隊は、補給機のいる地点を目指して後退し始める。敵の攻撃を受けないよう注意。

補　給
小隊が補給機に到着すると、指示に従って補給が開始される。補給機１機につき１小隊の補給が可能。

補給の内容

　実際に補給されるのは、シールドの交換とバックウェポンへの装弾。機体の耐久力は回復しない。シールドは中隊が所持しているストックの中から、新しいものと交換する形になる。防御力や残数に注意して選択しよう。また、補給している間も時間の流れは止まらないので、補給地点の選択や交戦中の小隊の状況など、充分に注意する必要がある。

▲…強がってみても、シールドがなくなれば防御力は半減。大ダメージを食らう前に…。

▲バックウェポンの弾は、無くなったからといって無理に補給する必要もないだろう。

小隊情報

各小隊ごとに、小隊の詳しい情報を得られる。現在の行動・攻撃設定や使用機種、使用武器の詳細、学習値、機動力や耐久力などを一覧で表示。表示中も時間が流れているため、これらの数値は刻々と変化していく。特にバックウェポンの射程や残弾の確認に使用することが多いだろう。

▲交戦中にも表示できるが、表示中は他のコマンドが使えない。

▲学習値やバックウェポンの射程や残弾数の確認に使用しよう。

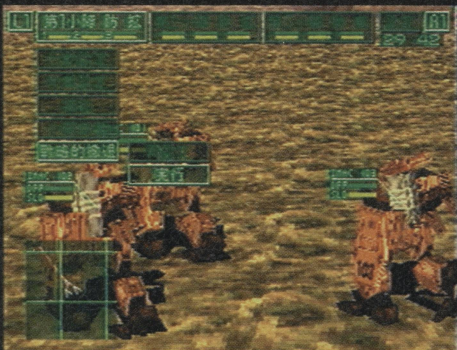
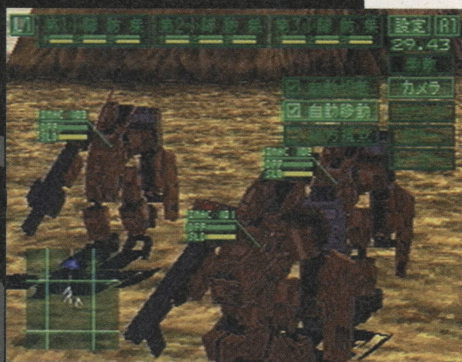
戦略的撤退

戻る

実行

マッコイの搭乗する101号機が撃破される前に、戦場から撤退することのできるコマンド。ただし、第１小隊がこのコマンドを実行した時点で作戦失敗とみなされる。第２、第３小隊にも個別にこの指示を出せるが、この場合は指示された小隊は戦場から離脱し、残った部隊で作戦を続行する。余程のことがない限り、まず使用することのないコマンドだ。

第２、３小隊の撤退

第２、第３小隊に戦略的撤退の指示を出すと、小隊は戦場のスタート地点に向かって移動。到着すると戦場から離脱する。撤退中の戦闘や撤退の取り消し、離脱後に再び戦場に復帰させることなどはできないので要注意。

戦闘中の設定変更

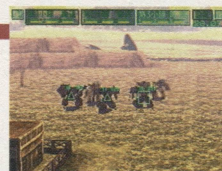
各小隊コマンドに並んで、画面右端にある「設定」コマンドでは、以下の5つの項目について設定の変更ができる。中でも特に使用頻度の高いものは「索敵」と「レーダー」の2つ。戦闘に活用できる。

設定

索　敵

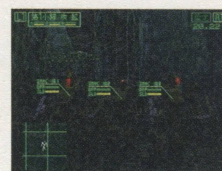
戦場に存在する敵部隊の様子を見ることができるコマンド。ターゲット設定上で機種不明の敵ユニットも、このコマンドを使えばその目で確認することができる。

カ　メ　ラ

カメラワークの変更を行うコマンド。「自動切替」は、各小隊から通信が入ったときに、その小隊に視点を移動する。「自動移動」は小隊を中心としたアングルの移動。「後方視点」は、常に小隊の後方からの視点になる。

サウンド

ＢＧＭとＳＥのボリュームバランスを、個別に調節できる。ＢＧＭを下げてリアルなＳＥで戦場の雰囲気を満喫するもよし。ノリのいいＢＧＭを、ミッションごとに楽しむのもよし。

カ　ラ　ー

ウインドウやヘッドマークなどの表示色を、グレー・グリーン・アンバー・ユーザーの４色から選択・変更できる。ユーザー色は、ベースキャンプのシステム設定で作成したものを使用。ここでの色作成はできない。

レーダー

レーダーの表示方法を「小隊」と「全体」から選択できる。「小隊」では各小隊が中心となり、中継点や移動ルートなどが表示される。矢印型のマークで、機体が向いている方向もわかる。「全体」では、戦場に存在するすべての部隊を表示。白い光点が味方、赤い光点が敵部隊を表し、光点１つが１機体となっている。全体的な戦局を把握するには「全体」のほうがわかりやすい。敵に近づいたら「小隊」に切り替え、射程や目標を判断するといいだろう。

小　隊

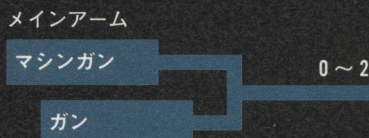
全　体

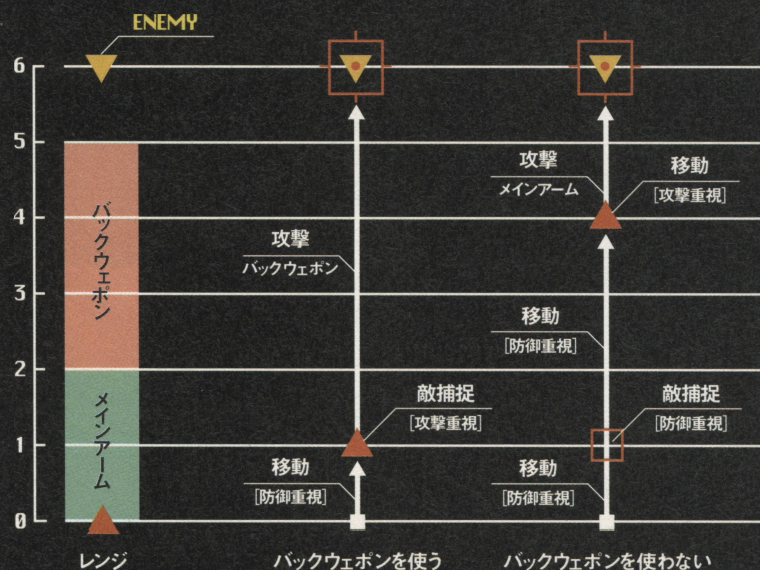
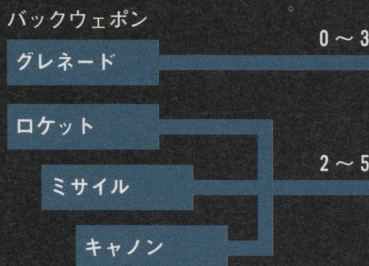
基本的な戦術を考察

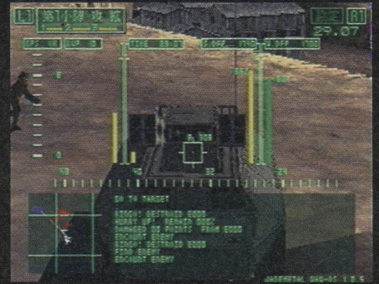
システム解説のまとめとして、すべてのミッションに共通する基本的な戦術を挙げておこう。
敵が強大になってくれば、戦い方も変わる。
基本戦術を身に付け、応用していってほしい。

行動選択による武器の使い分け

■武器のレンジがポイント

武器のレンジは、基本的にメインアームが0～2、バックウェポンが2～5の範囲となっている。これは敵を捕捉する距離でもあり、敵との距離と「行動設定」の切り替えで武器を使い分けることができる。

■バックウェポンの使用

下図のように、敵がバックウェポンの射程に入った時点で「攻撃重視」にすれば、バックウェポンを使用して攻撃。使いたくないときは、メインアームの射程まで接近してから切り替える。「拡散攻撃」で広範囲の敵を攻撃する場合は、近くの敵にはメインアーム、遠くの敵はバックウェポンで攻撃することになる。このとき、近距離の敵への攻撃が優先されるようだ。

敵ユニットの特徴と対応策

敵も様々なユニットによって小隊を構成し、行動するわけだが、もちろん、ユニットごとに耐久力や移動速度、攻撃力などが異なっている。ここでは、基本的な敵ユニットに関して、特徴と有効な攻撃・防御方法を考察。もっとも、敵の装備武器や小隊の構成内容、戦場の地形などによって、戦力は大きく変化する。ここで解説するのはあくまでも基本的な性能や特徴だ。戦術はそれぞれのミッションに合わせて変えていく必要がある。

▲どのユニットがどういった特徴を持っているのかを知っておけば、戦術も立てやすい。

歩兵・砲兵

項目	評価
機動力	低
攻撃力	低
耐久力	低

装備武器はおもにマシンガンとロケットランチャー。このロケットランチャーを装備した砲兵は少々厄介だが、接近して「拡散攻撃」で素早く蹴散らしてしまえば、さして怖い敵ではない。

装甲車

項目	評価
機動力	中
攻撃力	中
耐久力	低

マシンガンとロケットランチャーを装備した2種類がある。さすがに歩兵よりも機動力や攻撃力は高いが、WAWにとってはやはり敵ではない。バックウェポンの一撃で撃破できる。

戦車

項目	評価
機動力	中
攻撃力	中
耐久力	中

主砲は射程距離が長く、平坦な戦場では近づく前に、かなりの弾を食らうことになるだろう。砲の旋回スピードがやや遅いので、側面や背後から速攻を仕掛けるといい。動き回って攻撃しよう。

多脚戦車

項目	評価
機動力	低
攻撃力	高
耐久力	高

序盤の強敵となる。キャノンやミサイルなど、装備のバリエーションも多い。長距離攻撃は怖いが機動力が低いので、素早く接近戦に持ち込むといいだろう。腹部のバルカン砲は大したことはない。

WAW

項目	評価
機動力	高
攻撃力	中～高
耐久力	中～高

敵のWAWもバージョンアップしてくるたびに手強い敵となる。機動力が高く、速攻を仕掛けてくることが多い。待ち伏せしてバックウェポンで攻撃。接近戦の前にダメージを与えたい。

攻撃ヘリ

項目	評価
機動力	高
攻撃力	中
耐久力	中

おもにミサイルで攻撃してくる。移動スピードが速く、捕捉しても攻撃する前に逃げられてしまう。同一軌道を旋回することが多いので、軌道上で待機し、近づいたら狙い撃ちするといいだろう。

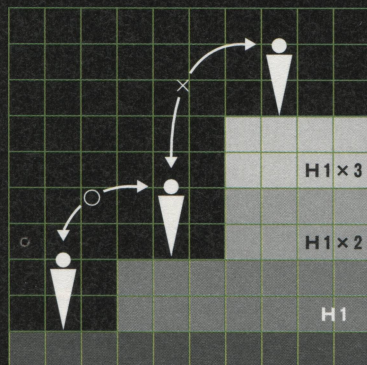
地形を利用した攻撃

戦場は２つの要素が中心となって構成されている。１つは地表の種類、もう１つが段差だ。地表も段差も移動のスピードや回避行動など、おもに機動力に影響を及ぼす。さらに段差は、敵の攻撃の防御など、戦闘時に活用することもできる。

ここでは、特に段差に注目して、戦闘での活用方法を考察していく。様々な戦場が存在するが、常に地の利を得るためにはどうすればいいのか。ここで解説する要素を参考にしてほしい。

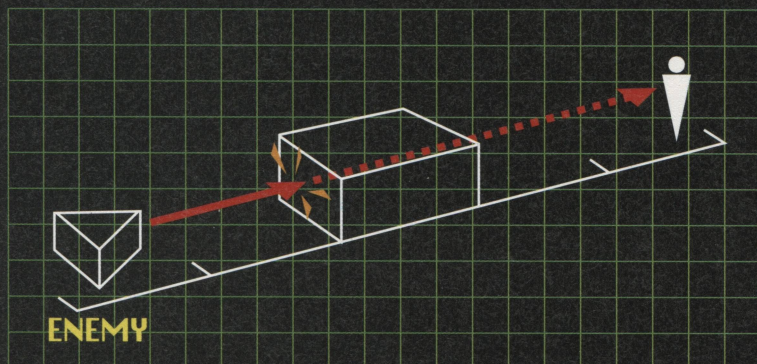
▲戦場の地形が影響を与えるのは、機動力に限ったことではないのだ。

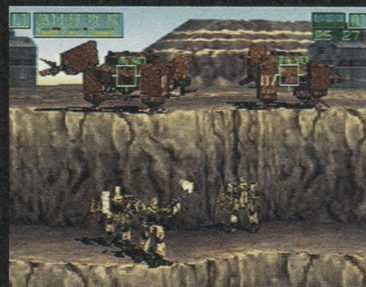
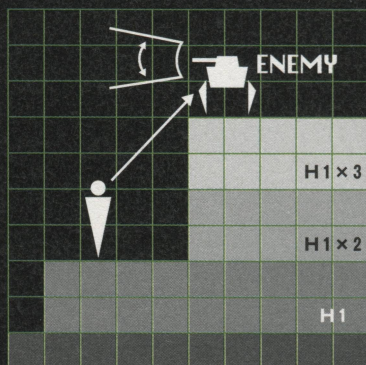
■WAWの登坂力

戦場の段差をよく見ると、プレイヤーのユニットであるWAWの身長と同じくらいの高さ（ここではこの高さを「Ｈ１」と表記していく。）が基本になっていることがわかる。WAWは、このＨ１の段差ならば登り降りすることができる。Ｈ１以上の段差は登ることも降りることもできない。また、WAWと攻撃ヘリを除くすべての敵ユニットは、いかなる段差も昇降することができない。つまり段差の踏破能力は、WAWだけに与えられた特権なのだ。

■遮蔽物を利用する

グレネード以外のすべての武器は、ターゲットに対して水平軌道で飛ぶ。このため弾道にＨ１でも段差があると、弾が遮られてしまうことが多い。戦車など強力な長距離攻撃を持つ敵に近づく場合、こうして段差を遮蔽物としていけば、ほとんど攻撃を受けることなく近づけるだろう。ただし、こちらの攻撃（特にバックウェポン）も遮られてしまうので、メインアームの射程に入るまでは攻撃は控えたほうがいいだろう。

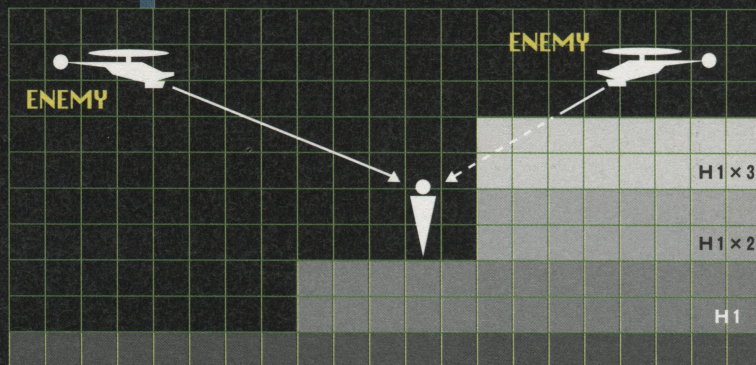
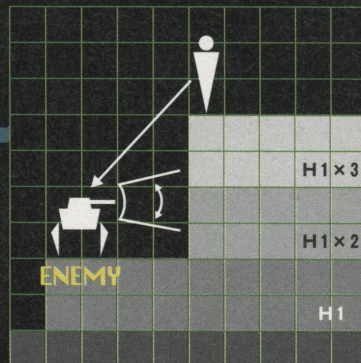
▲小さな段差ならば、グレネードの山なり弾道が有効。直線軌道の武器は遮られる。

BASIC STRATEGY

■段差を利用した攻撃・防御

WAWの学習成果の中でも、攻撃範囲の拡大は重要なポイント。左右よりも上下への広範囲攻撃が、かなり有効な戦術となる。敵が戦車や多脚の場合、その形状からも上下への攻撃範囲に限界がある。例えば崖の上や下にいる敵機は、真下・真上のWAWを攻撃することができないのだ。近づくまでに長距離から狙い撃ちされなければ、無傷で敵を撃破することが可能な戦術だ。ただし、敵WAWには当然ながら通用しない。

▲崖の下から攻撃することが多いか。上まで登らず、崖縁に誘い出して攻撃しよう。

戦車系に有効

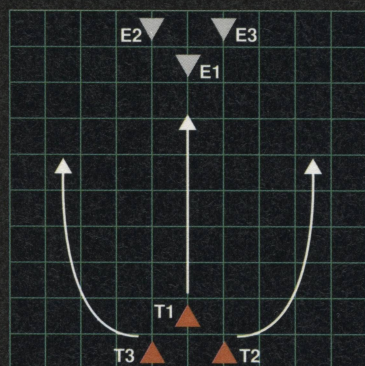
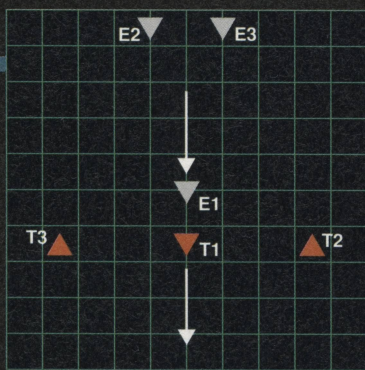
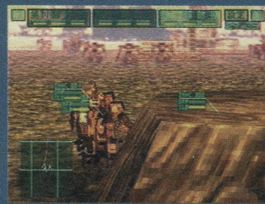
主砲の上下への可動範囲には限界がある。敵との段差がH1を越えれば、近距離ではもはや敵の攻撃を食らうことはない。WAWは銃器を持つ右腕の可動範囲が広いため、ほぼ真下・真上まで接近しても、攻撃することが可能なのだ。ただし、バックウェポンでの攻撃は崖に遮られてしまうので、敵が接近するまで攻撃は控えよう。

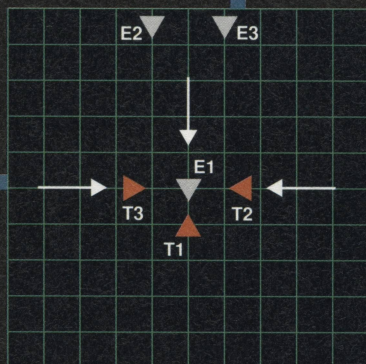
攻撃ヘリへの対応策

上空から攻撃を仕掛けてくる攻撃ヘリは厄介な敵だが、崖を背にすれば攻撃を受ける方向が決まるので、レーダーでその方向を注意し、攻撃のタイミングを掴もう。

敵部隊を各個撃破

複数の敵部隊が集結している場合、無闇に突っ込めば全面衝突は避けられない。この場合、敵の１部隊を誘い出し、味方に引き付けてから集中攻撃を浴びせる。こうすれば、例え機体の性能が上回る敵を相手にしても、充分戦える。

敵の部隊は、味方の小隊がある程度近づくと、その小隊目指して移動してくる。そこで「防御重視」のまま進路を変え、他の味方小隊が待ち構える地点まで敵部隊をおびき寄せるのだ。

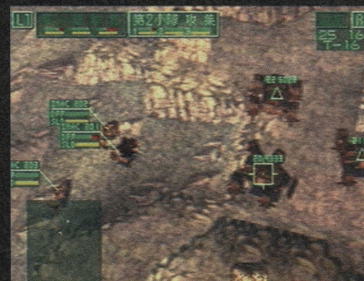
▲敵部隊の動きは、コクピットビューにしておくとわかりやすい。

Ｅは敵、Ｔが味方の小隊。Ｔ１がＥ１に向かって前進。Ｔ２とＴ３は敵に捕捉されない地点へ展開。

Ｅ１がＴ１目がけて動き出したら、Ｔ１は後退。ここで戦闘を仕掛けてはいけない。「防御重視」で。

Ｔ２、Ｔ３が接近する敵を挟み撃ち。Ｔ１も身を翻して戦闘に加わり、３隊で一気に撃破する。

支援爆撃と補給のポイント

■支援爆撃の設定

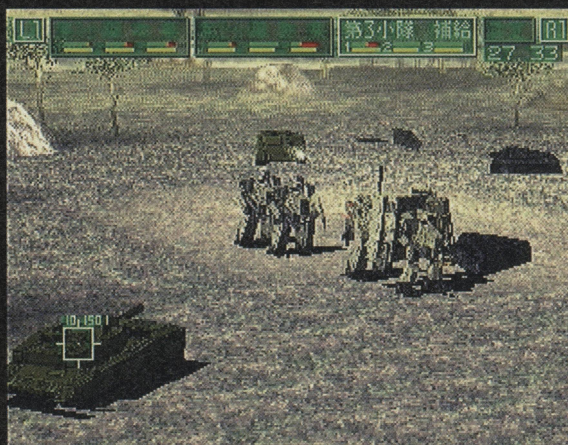
支援爆撃は、多脚戦車３機で構成された部隊など、WAW部隊の攻撃だけでは手に余るような敵を狙うのが基本。また、爆撃前に目標の敵と交戦しないように、小隊の行動を調整する必要もある。支援爆撃だけでもかなり大きなダメージを与えられるので、爆撃と同時か、爆撃後に各小隊の攻撃を開始しよう。爆撃開始時間は、シミュレーションモードで目標部隊に各小隊が到達する時間を予測してから行うといいだろう。

▲狙う敵は耐久力の高いものにしたい。歩兵や装甲車相手ではせっかくの支援がもったいない。

シミュレーションモード
ターゲット設定画面で、目標までの所要時間を計測できるモード。敵の動きなどは、あくまでも予測。

▲爆撃前に戦闘が始まった場合、敵を倒せればいいが、こちらがやられたら泣くに泣けない。

■補給のタイミング

補給地点は、各小隊ごとに予め戦場マップに設定されている。補給コマンドを実行すると、その地点まで後退することになる。敵との交戦中にコマンドを実行してしまうと、敵の攻撃を受けながら後退しなければならない。「補給中止」コマンドで通常の小隊コマンドに戻し、防御重視にして離脱するか、敵を片付けてから改めて補給の指示を出そう。補給回数は報酬や支給品に影響するため、なるべく１回で済ませたい。

▲補給ポイントは、予め設定された地点となる。ここまで後退しなければならない。

▲交戦中に補給を実行してしまうと、補給中に敵の攻撃を受けてしまう。一度「防御重視」で戦列を離れ、距離を取ってから補給を指示しよう。

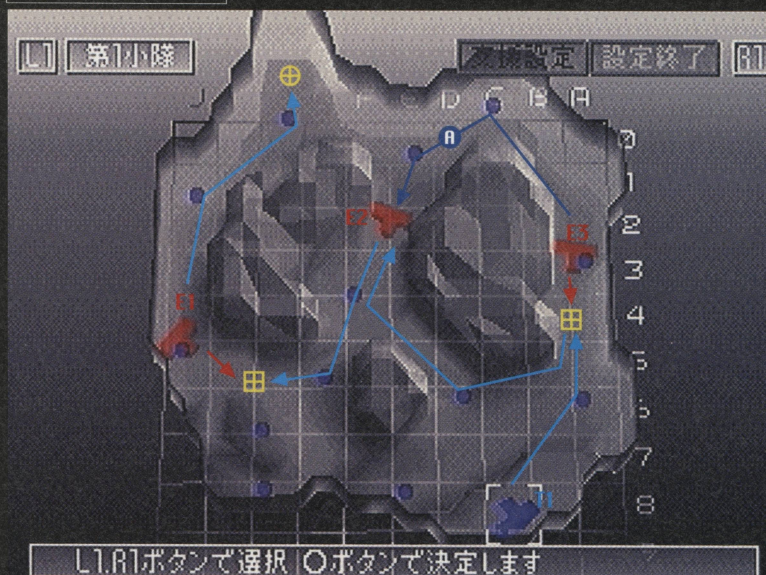
6 SIMULATION

マップ1～6をシミュレーション

ここでは特にバトルフィールドで、ミッションがどう進んでいくかを知ってもらうために、例としてマップ１～６を実際にプレイ、その経緯を解説する。

MISSION 1　KISANGANI

BASE CAMP

敵小隊

Ｅ１　装甲車×１・歩兵×４
Ｅ２　装甲車×１・歩兵×４
Ｅ３　装甲車×１・歩兵×４
田　戦闘ポイント
⊕　敵第４小隊出現ポイント
Ⓐ　想定ルート

■戦闘ポイントは、敵の移動に伴って戦闘が発生した地点。敵第４小隊は多脚戦車×１。

*BIRD'S EYE VIEW OF THE KISANGANI
Sangohr BASE CAMP:UP-LINK
戦場となる森林地帯は、所々に段差はあるが、大半は平坦な地形となる。

［戦場の様子］進路が狭く視界は悪いが、地形自体は平坦。３本の進路を塞ぐ形で敵部隊が配備されている。進路のポイントは中央の三叉路。

第１小隊の兵装

	メインアーム	バックウェポン	シールド
101	DINGUS	WHOPPER	FLAT
102	DORK	―――――	FLAT
103	DORK	―――――	FLAT

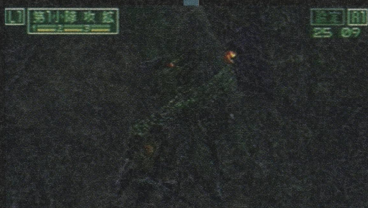
迷彩色：オリーブグリーン

学習設定／学習レベル	
機動力	40／0
攻撃力	40／0
防御力	20／0

まずは敵第３小隊を撃破

３つのルートを塞ぐように配備された敵部隊は、ほとんど動かない。そこで、スタート地点にもっとも近いＥ３から撃破していくことにする。複数の敵に囲まれることもなく、歩兵+装甲車という編成なので、防御面の心配はいらないだろう。

▲装甲車はバックウエポンのグレネードを２発当てれば撃破できる。歩兵は拡散攻撃で。

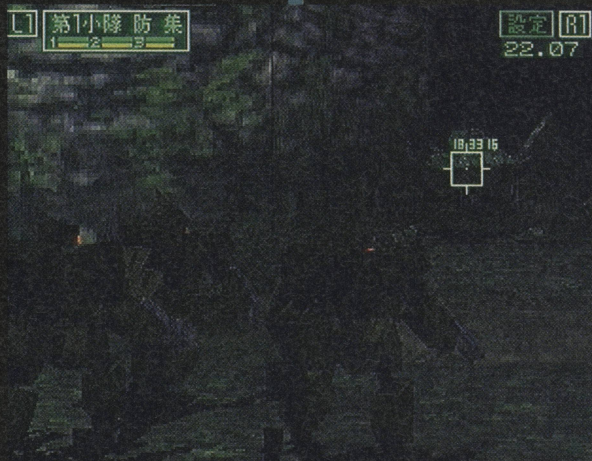
▲Ｅ３と同じように、Ｅ２とＥ１を撃破する。装甲車さえ倒せば、歩兵はまったく怖くない。

敵第２～第１小隊へ

Ｅ３を撃破したら、Ｅ２→Ｅ１と撃破していく。Ｅ２へは、ルートＡから背後を突くという手もあるが、正面から堂々と攻めても何ら問題はない。

▲多少は敵の攻撃を受けるが、大したダメージにはならないだろう。

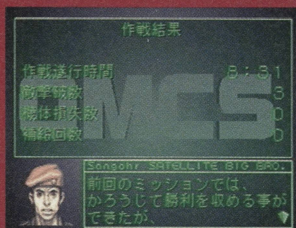
▲最後の敵部隊を壊滅させた時点で、敵第４小隊が出現する。そのままこの敵部隊を目指せ。

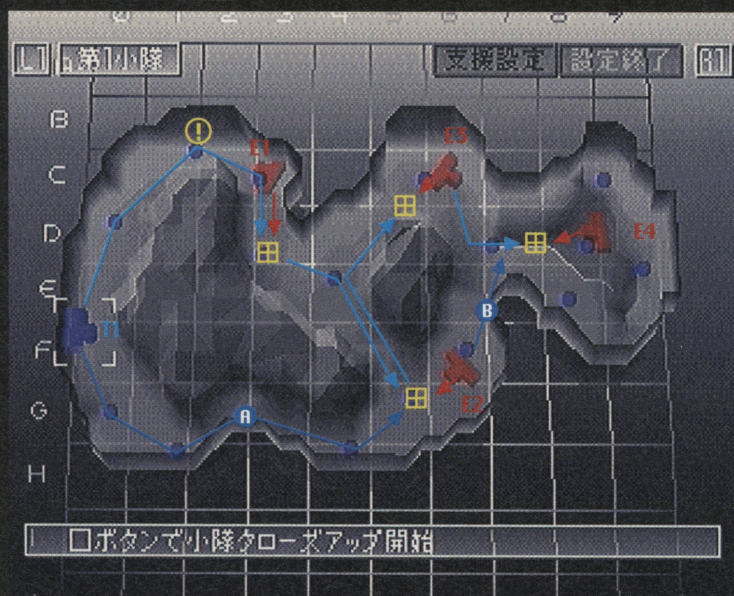
敵第４小隊が出現

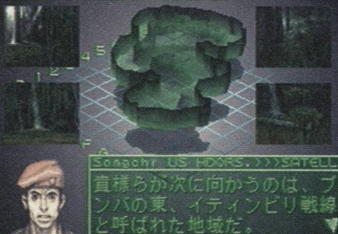
最後のＥ１を撃破すると、ファーフィーから敵第４小隊の出現を知らされる。そのまま第４小隊を目標に移動開始。敵は多脚戦車が１機のみなので、充分に近づいてから集中攻撃を浴びせて一気に撃破。これを倒すと作戦完了となる。

▶第４小隊の正体は多脚戦車。１機だけなので、主砲の攻撃に注意して接近。一気に撃破する。

INTER MISSION

■敵部隊を１つずつ潰していった結果、移動に時間を取られ遂行時間が８分を越えてしまった。学習設定と侵攻ルートを見直せば、もう少し短縮できるだろう。

作戦報酬　15100
支給品　DINGUS×3
WHOPPER×1

MISSION 2 BUMBA

BASE CAMP

敵小隊

E１　歩兵×8
E２　装甲車×１・歩兵×４
E３　装甲車×１・歩兵×４
E４　装甲車×１・多脚戦車×２
⊞　戦闘ポイント
!　地雷
A・B　想定ルート

■！マークの地点には、地雷が仕掛けられている。敵部隊は前ミッションと大差ない構成。

［戦場の様子］やはり狭くて見通しが悪いが、Ｅ４のいる辺りは開けている。障害物も多く、移動に手間取りそうだ。

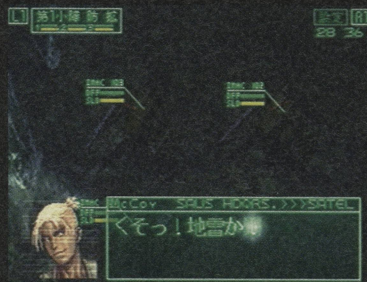
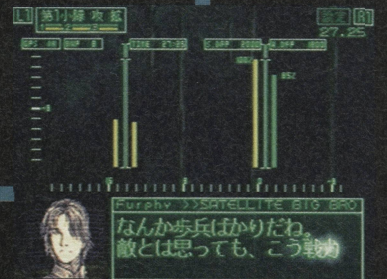
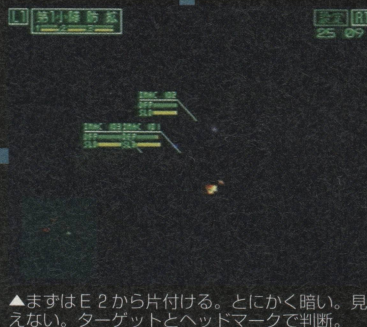
第１小隊の兵装

	メインアーム	バックウェポン	シールド
101	DINGUS	WHOPPER	FLAT
102	DINGUS	WHOPPER	FLAT
103	DINGUS	―――	FLAT

迷彩色　オリーブグリーン

学習設定／学習レベル	
機動力	40／440
攻撃力	40／440
防御力	20／220

小癪な「地雷」トラップ

!マークの地点で、敵歩兵が仕掛けた地雷を踏むが、ダメージはほとんどない。地雷を避けてAルートをとってもいいが、わざわざ避けて通るほどのものでもない。歩兵を蹴散らし、分岐点へ。

▲誰が踏むかはわからない地雷だが、ダメージはまさに蚊に刺された程度。気にせず進む。

▲逃げる歩兵部隊を追って撃破。これなら実戦経験の少ないファーフィーでも安心。

▲まずはE２から片付ける。とにかく暗い。見えない。ターゲットとヘッドマークで判断。

敵の２小隊を片付ける

奥に控えているのが多脚２機なので、混戦を避けるために先にＥ２とＥ３の２部隊を撃破する。Ｅ２撃破後、ＢルートをとるとＥ３が接近してくるので、一旦分岐点に戻り、Ｅ３を撃破してから奥へ。両部隊とも構成は装甲車×１・歩兵×４なので、倒すのに手間はかからない。多脚に備えてできる限りダメージを受けないようにし、最後の部隊に突撃する。

▲分岐点からＥ３へ。装甲車のミサイルだけは注意したい。無駄なダメージを避けて撃破。

▲バックウェポンであるグレネードランチャーを有効活用。１機ずつ撃破していく。

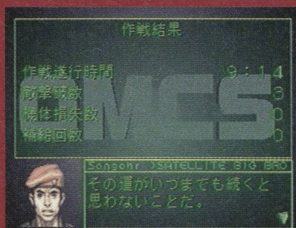
▲開けているといっても身動きはとれない。とにかく接近して主砲を回避。

ダメージ覚悟で速攻

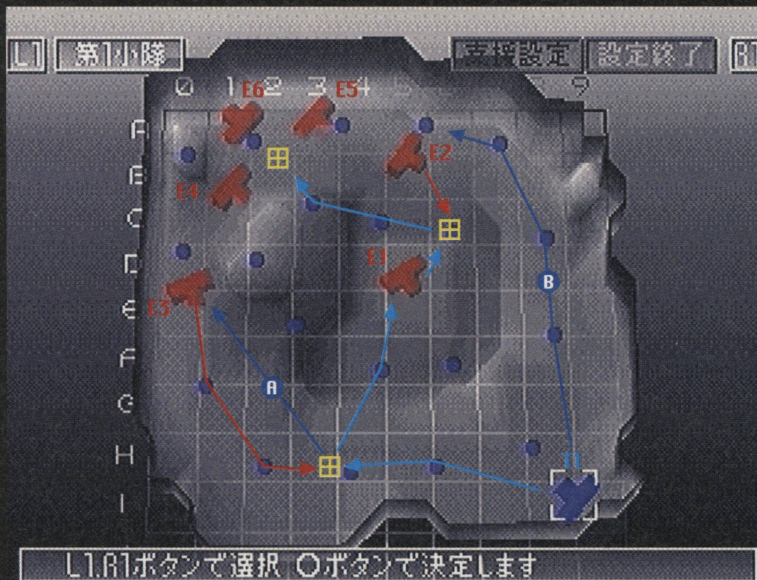
狭い入り口に陣取られ、こちらの射程距離に入る前に強力な主砲で攻撃される。ダメージを覚悟で正面から接近し、集中攻撃で１機ずつ確実に撃破。101と102号機に装備したグレネードが有効に使えれば、時間をかけずに撃破できる。

INTER MISSION

■移動距離が長く、9分強の遂行時間となった。Bルートをとれば時間は短縮されるが、小隊のダメージも大きくなるだろう。電撃戦を行うには、まだ戦力不足だ。

作戦報酬　12900
支給品　WHOPPER×1

MISSION 3 GEMENA

BASE CAMP

敵小隊

E1　装甲車×1・歩兵×4
E2　装甲車×1・歩兵×4
E3　装甲車×3
E4　装甲車×2・多脚戦車×1
E5　多脚戦車×3
E6　装甲車×1
田　戦闘ポイント
A・B　想定ルート

■多脚が総数4機とは、さすが主力部隊。部隊数は多いが、多脚以外は大した戦力ではない。

[戦場の様子]全体的に開けていて視界も良好。樹木など細かい遮蔽物は多い。中央が大きく窪んでいるが、段差は少ない。

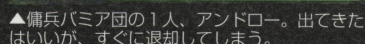
第1小隊の兵装

	メインアーム	バックウェポン	シールド
101	DINGUS	WHOPPER	FLAT
102	DINGUS	WHOPPER	FLAT
103	DINGUS	WHOPPER	FLAT

迷彩色
オリーブグリーン

	学習設定／学習レベル
機動力	20／940
攻撃力	40／940
防御力	40／470

▲傭兵バミア団の１人、アンドロー。出てきたはいいが、すぐに退却してしまう。

敵に近づく３つのルート

このマップでは、今回のルートの他にA、Bの２ルートがとれる。AルートならばE３を撃破すれば多脚部隊まで一直線。Ｅ４付近の段差を利用する戦法をとれる。Bルートは遮蔽物が少なく、敵の攻撃が厳しい。

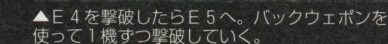
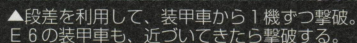
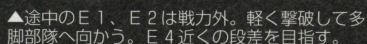
▲とりあえず接近してくるＥ３を撃破する。ここから窪みに降りて中央突破を図る。

▲途中のＥ１、Ｅ２は戦力外。軽く撃破して多脚部隊へ向かう。Ｅ４近くの段差を目指す。

多脚はバックウェポンで集中攻撃

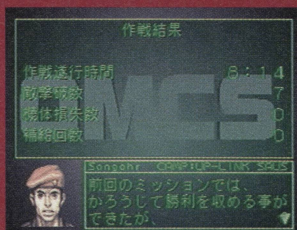
まずは段差の上からＥ４を装甲車→多脚の順に撃破。その後Ｅ５に向かい、１機ずつ撃破していく。バックウェポンの残弾をここで一気に吐き出し、Ｅ６の装甲車が出てきた場合は、先に潰しておく。こちらのダメージも大きくなるが、何とか作戦成功。

▲段差を利用して、装甲車から１機ずつ撃破。Ｅ６の装甲車も、近づいてきたら撃破する。

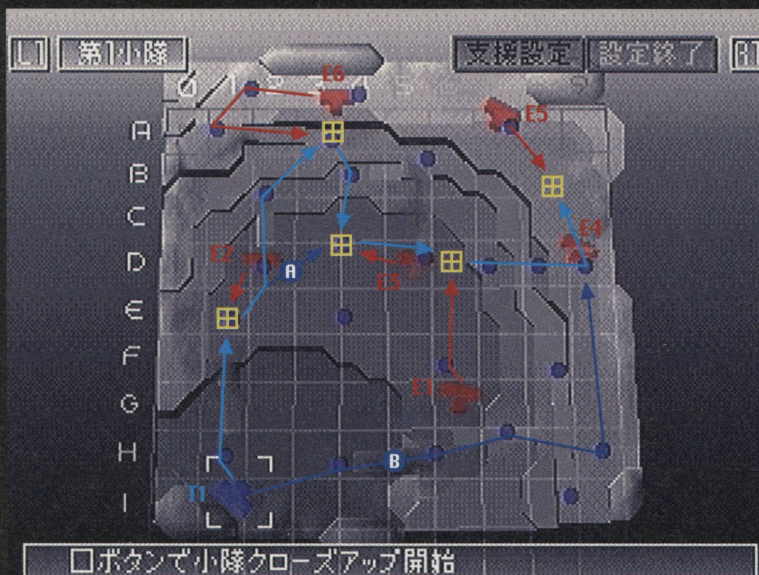
▲Ｅ４を撃破したらＥ５へ。バックウェポンを使って１機ずつ撃破していく。

◀味方のダメージも大きくなったが、無事、作戦終了。中央突破の割には時間がかかった。

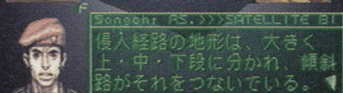
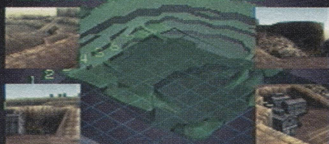
INTER MISSION

■多脚に手間取ったため、遂行時間が8分を越えた。移動と多脚への攻撃をスムーズに行えば、時間の短縮は可能だろう。支給品のバックウェポンが心強い。

作戦報酬　13400
支給品　PROD×1
　　　　BLUE　VEINER×1
　　　　RAMROD×3

MISSION 4　YAHORENDE

BASE CAMP

敵小隊

E1　装甲車×1・歩兵×4
E2　装甲車×1・歩兵×4
E3　戦車×3
E4　多脚戦車×1・装甲車×2
E5　多脚戦車×3
E6　WAW×1
田　戦闘ポイント
A・B　想定ルート

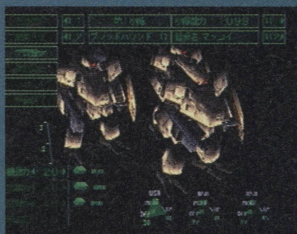
■初めて敵に戦闘用WAWが配備される。それよりも、問題は計4機の多脚と3機の戦車だ。

[戦場の様子] スタート地点から扇状に断層が広がる採掘場。各所にスロープがあり、断層をつないでいる。明るく、遮蔽物がほとんどない。

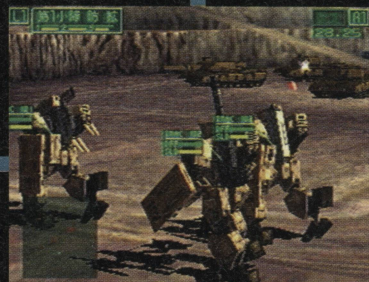
第1小隊の兵装

	メインアーム	バックウェポン	シールド
101	DINGUS	WHOPPER	FLAT
102	RAMROD	BLUE VEINER	FLAT
103	RAMROD	PROD	FLAT

[迷彩色
フラットアース

	学習設定／学習レベル
機動力	30／1310
攻撃力	20／1680
防御力	50／1210

▲Ｅ１、Ｅ２はどちらも装甲車＋歩兵の弱小部隊。さっさと倒さないと戦車の長距離攻撃が。

上から行くか、下から行くか

スタート地点が最下層となるため、下から攻め上がることに。今回のルートとＢの２つのルートがあるが、先に上層の敵を狙うならＢルートがいいだろう。今回は下層の敵から順に撃破していくルートをとった。Ｅ３の戦車部隊の攻撃が強力だ。

▲戦車部隊の射程距離は長い。きっちり防御して移動しないと、たちまち大ダメージに。

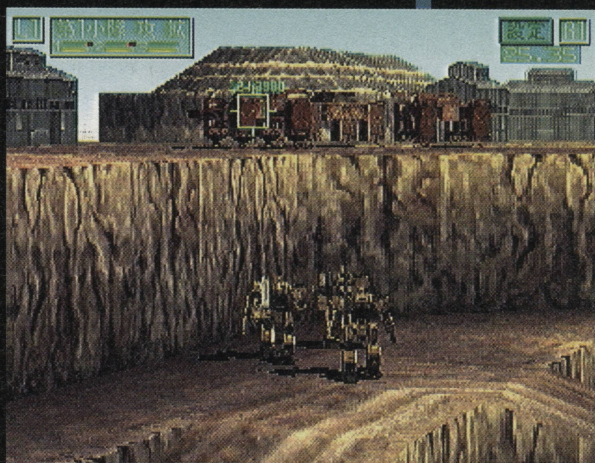
ＷＡＷ撃破で逃げる敵第４小隊

Ｅ２を撃破したあと、下に降りてきているＥ６のＷＡＷを撃破すると、Ｅ４が退却する。ＷＡＷを無視してＡルートをとるとＥ３の戦車隊にぶつかる。同じ段差で、正面から突っ込むのは少々危険。上層の射程外から側面に回り込み、速攻を仕掛ける。

▲下に降りてくるＥ６ＷＡＷ。動きは速いが攻撃力は低い。これを倒すとＥ４が退却する。

▲ＷＡＷを撃破した段差から、戦車部隊の側面に突入。バックウェポンの使いどころ。

多脚部隊は段差を利用

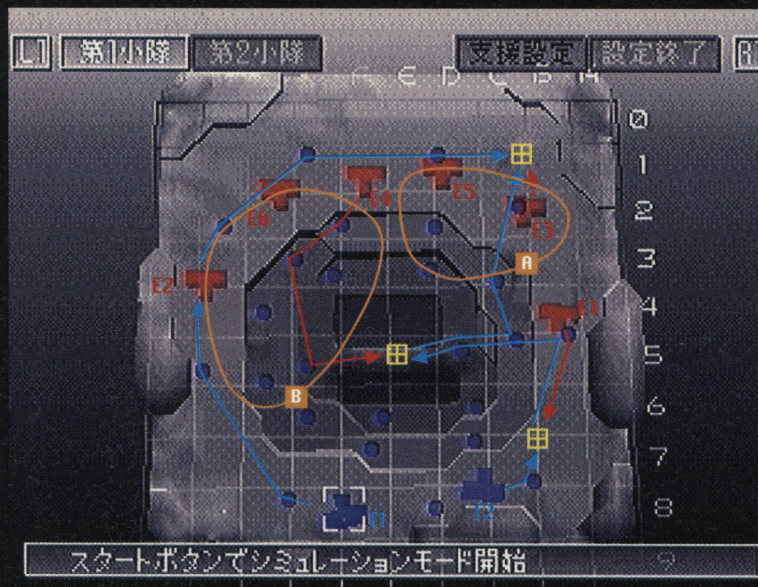
多脚も戦車同様、正面からでは主砲の餌食にされる。戦車を撃破したらもう一度段差を上がり、低い位置からＥ５に近づいてみる。もし誘き出されて崖縁まできたら、攻撃を仕掛けるといい。射程内に入らない場合は、腹を括って同階層で突撃。

▲Ｅ１を倒したら、下層からＥ５に近づいてみる。敵が出てきたら攻撃。

INTER MISSION

１小隊であれだけの敵を相手にしたわけだから、遂行時間がかなり長めになっても仕方がない。次の作戦からは第２小隊が合流。戦術にも幅が出せるようになる。

作戦報酬　12900
支給品　PROD×２ BLUE VEINER×２
　　　　WHANG×３ DIAPER E×３
　　　　STAFF×１

MISSION 5　CLOSED MINE

BASE CAMP

敵小隊

E１　装甲車×１・歩兵×４
E２　装甲車×２・多脚戦車×１
E３　多脚戦車×３
E４　WAW×２
E５　攻撃ヘリ×１
E６　攻撃ヘリ×１
田　戦闘ポイント
A・B　攻撃ヘリ旋回ルート

■多脚の数が多いのも難問だが、ここでは攻撃ヘリ２機をどう片付けるかにかかっている。

[戦場の様子] 中央に露天掘りがあり、敵のほとんどは最上層にいる。この段差を除けば見通しのよい開けた地形となっている。

第１小隊の兵装

	メインアーム	バックウェポン	シールド
101	WHANG	STAFF	DIAPER E
102	WHANG	BLUE VEINER	DIAPER E
103	WHANG	PROD	DIAPER E

［迷彩色 フラットアース

	学習設定／学習レベル
機動力	20／1850
攻撃力	40／2040
防御力	40／2110

第２小隊の兵装

	メインアーム	バックウェポン	シールド
201	WHANG	BLUE VEINER	DIAPER E
202	DINGUS	PROD	DIAPER E
203	RAMROD	PROD	DIAPER E

［迷彩色 フラットアース

	学習設定／学習レベル
機動力	10／0
攻撃力	50／0
防御力	40／0

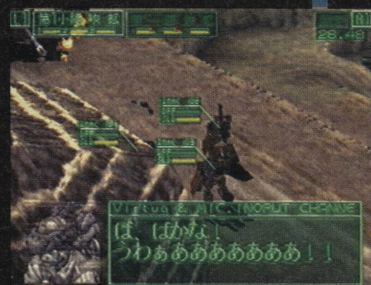
▲元気のいい第２小隊203号機のパイロット、オノサイ。心強い味方…なのか？

第２小隊に別ルートを

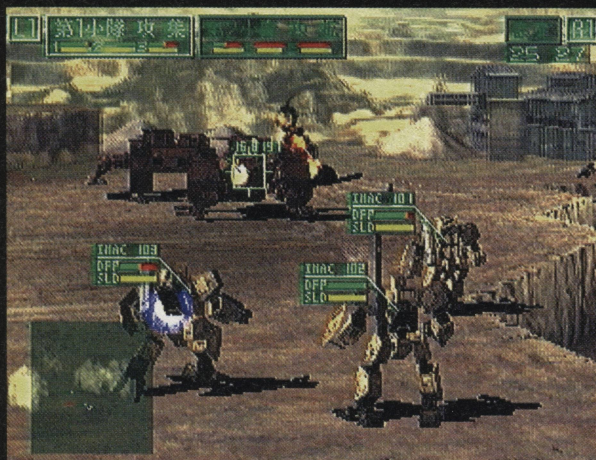
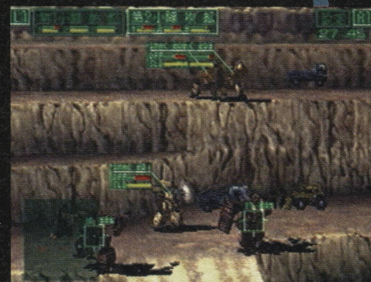
この作戦から、新たに第２小隊が加わった。学習レベルなどに不安はあるが、ここは別行動によって敵を撃破していくことに。まずは弱小Ｅ１へ向かわせ、これを撃破したら下に降りてＥ４のＷＡＷ２機を叩く。攻撃ヘリの爆撃には要注意。

▲Ｅ６の攻撃ヘリは、近付いてきたら第１小隊が撃墜する。

攻撃ヘリは第１小隊が撃破

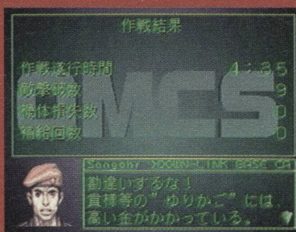
攻撃ヘリは、マップ上のＡとＢの軌道を旋回する。第２小隊はまだ攻撃反応などが劣るため、ヘリは第１小隊が撃墜する。Ｅ２に接触する前にＥ６は落しておきたい。その後、Ｅ３へ向かう途中でＥ５を撃墜。第２小隊はヘリが近づいたら防御を固め、ダメージを抑える。戦闘中にヘリの攻撃を受けると、ダメージが大きくなるので注意。

▲レーダーをよく見て攻守の切り替えを行えば、わけなく落ちる。

多脚を片付けて作戦終了

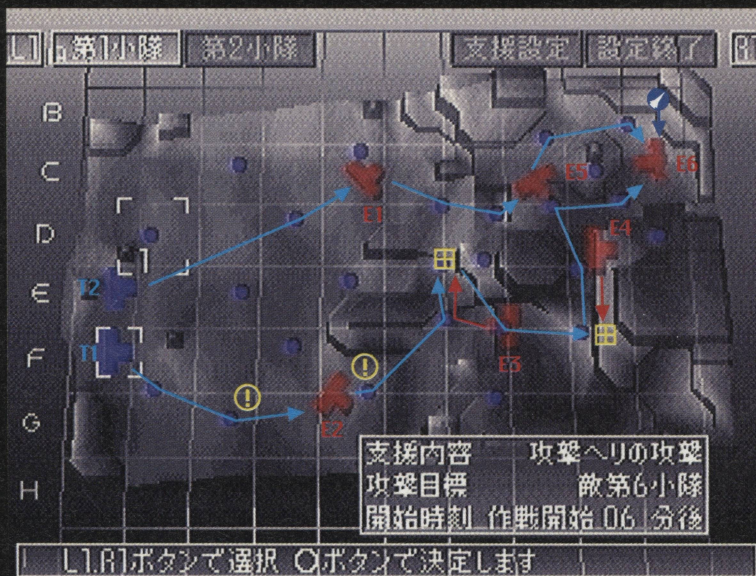
攻撃ヘリさえ落してしまえば、後はさほど難しくない。Ｅ３は多脚３機、しかも遮蔽物のない平坦な地形での戦闘となるが、２つの小隊の攻撃を集中させれば、手早く片付けられる。敵の長距離攻撃に注意して射程内まで接近したら、バックウェポンを使って集中攻撃だ。

▲第２小隊はＷＡＷを撃破。しかし、そろそろ敵のＷＡＷも手強い。

◀例え第２小隊がやられても、うまく攻撃すれば第１小隊だけで撃破することも可能だ。

INTER MISSION

攻撃ヘリを除けば、実際の敵部隊数は多くないので、2小隊で戦えば時間的にもこんなものだろう。新型の機体も支給され、支援爆撃と補給も受けられるようになった。

作戦報酬　23600
支給品　RJ-29　B.H.Mk2　G×1
STAFF×1　BUSHBEATER×1
BANGER×1

MISSION 6　BAMINGUI

BASE CAMP

敵小隊

E１　装甲車×１・歩兵×４
E２　装甲車×１・歩兵×４
E３　WAW×２
E４　WAW×２
E５　多脚戦車×３
E６　多脚戦車×３
(!)　地雷
田　戦闘ポイント　支援爆撃目標

■１と表示されているターゲットが第１小隊の補給地点。支援爆撃は６分後に設定した。

［戦場の様子］半分は平坦だが、敵の要塞となっているもう半分は岩場となっている。遮蔽物が多く、バックウェポンは使い辛い。

第１小隊の兵装

	メインアーム	バックウェポン	シールド
101	BUSHBEATER	STAFF	DIAPER E
102	WHANG	BLUE VEINER	DIAPER E
103	WHANG	PROD	DIAPER E

迷彩色
ライトブラウン

学習設定／学習レベル
機動力　40／2170
攻撃力　30／2680
防御力　30／2750

第２小隊の兵装

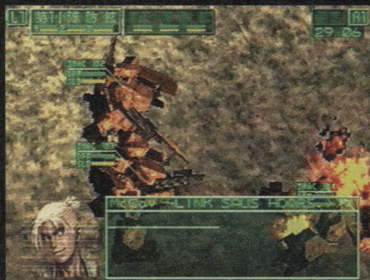
	メインアーム	バックウェポン	シールド
101	BANGER	BLUE VEINER	DIAPER E
102	WHANG	PROD	DIAPER E
103	WHANG	PROD	DIAPER E

迷彩色
ライトブラウン

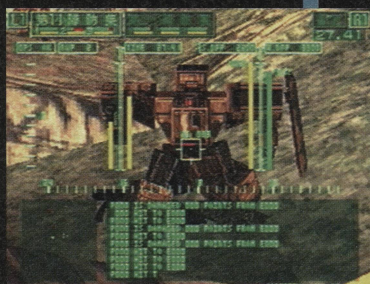
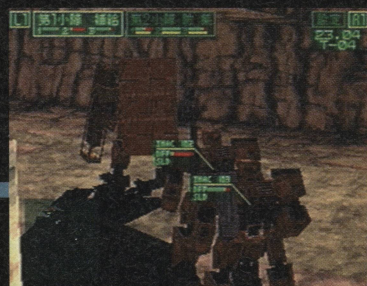
学習設定／学習レベル
機動力　40／75
攻撃力　40／375
防御力　20／300

地雷原を突破する

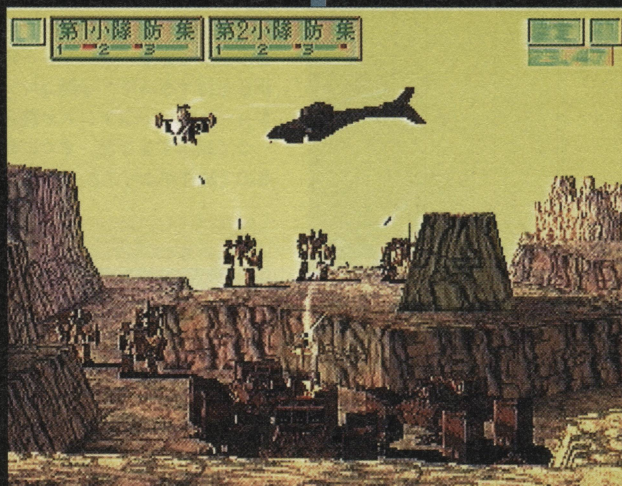
今回の第１、第２小隊のルートは、敵の仕掛けた地雷原を突っ切る形となった。第１小隊は２回も地雷に引っかかることに。Ｅ１、Ｅ２は敵にとっても捨て駒。撃破するのに手間はかからない。第１小隊はWAW、第２小隊は多脚へ向かう。

▲Ｅ１、Ｅ２を囮に使った敵の罠。地雷原に誘い込まれる。

▲ダメージはそれほどでもないが、２回連続で食らうと厳しい。

手強いWAW、多脚部隊

Ｅ５、Ｅ６の多脚はそれぞれ３機、WAWはＥ３、Ｅ４とも２機ずつ。特にＥ５付近で多脚とWAWの部隊が合流すると厄介なので、それぞれ各個撃破する。多脚もWAWも耐久力、攻撃力が向上しており、これまでの部隊よりも手強い。

▲動きの速い敵ＷＡＷ。攻撃力も徐々に向上してきている。

▲補給は余程のことがない限り、受ける必要はないだろう。

支援爆撃に合わせて総攻撃

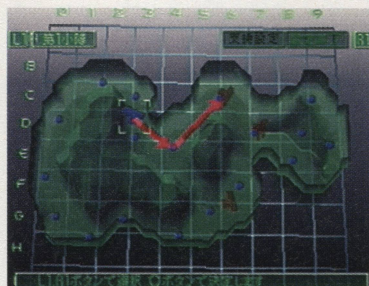
支援爆撃は、もっとも奥にいるＥ６を目標に、６分後に設定。爆撃開始の１分前になると時間表示の下部でカウントダウンが始まるので、爆撃と同時に攻撃を開始できるように移動。多脚３機を一気に撃破して、無事、作戦終了だ。

▶攻撃ヘリが到着したら、各小隊も最後の攻撃に。一気にカタをつけて作戦成功。

ショートカット操作 & マウスの活用

コントローラの操作には、いくつか便利なショートカットコマンドがあるので、紹介しておこう。また、マウスの使い方も合わせて解説しておく。

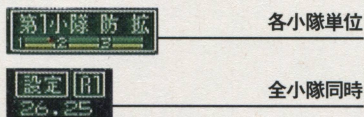
コントローラ（ショートカット操作）

START → ターゲット設定の呼び出し

バトルフィールドでターゲット設定を行う場合、スタートボタンを押すことでターゲット設定画面を呼び出せる。設定が終わったら、再びスタートボタンでバトルフィールドへ戻ることができる。

SELECT → 行動設定の切り替え

各小隊ウインドウでセレクトボタンを押すと、小隊ウインドウを開くことなく行動設定の切り替えが行える。また、「設定」に合わせてセレクトを押すと、全小隊の行動設定を同時に切り替えることができる。

第1小隊 防 拡 — 各小隊単位

設定 R1 26.25 — 全小隊同時

マウスの使用方法

マウスは１Ｐ側、２Ｐ側の両方に対応。画面上にアイコンが表示されるので、これをコマンドなどに合わせて実行する。

アイコン

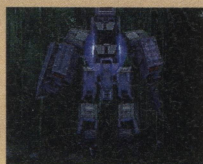
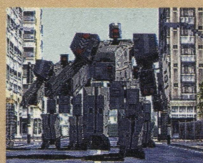
■コントローラと併用

１Ｐ側にコントローラ、２Ｐ側にマウスをセットすれば、この２つを同時に使用することができる。ターゲット設定の目標選択などはマウスで、小隊コマンドは上記のショートカットコマンドが使えるコントローラで指示するなど、すぐに使い分けられるので操作がよりスムーズになる。

ソフトリセットコマンド

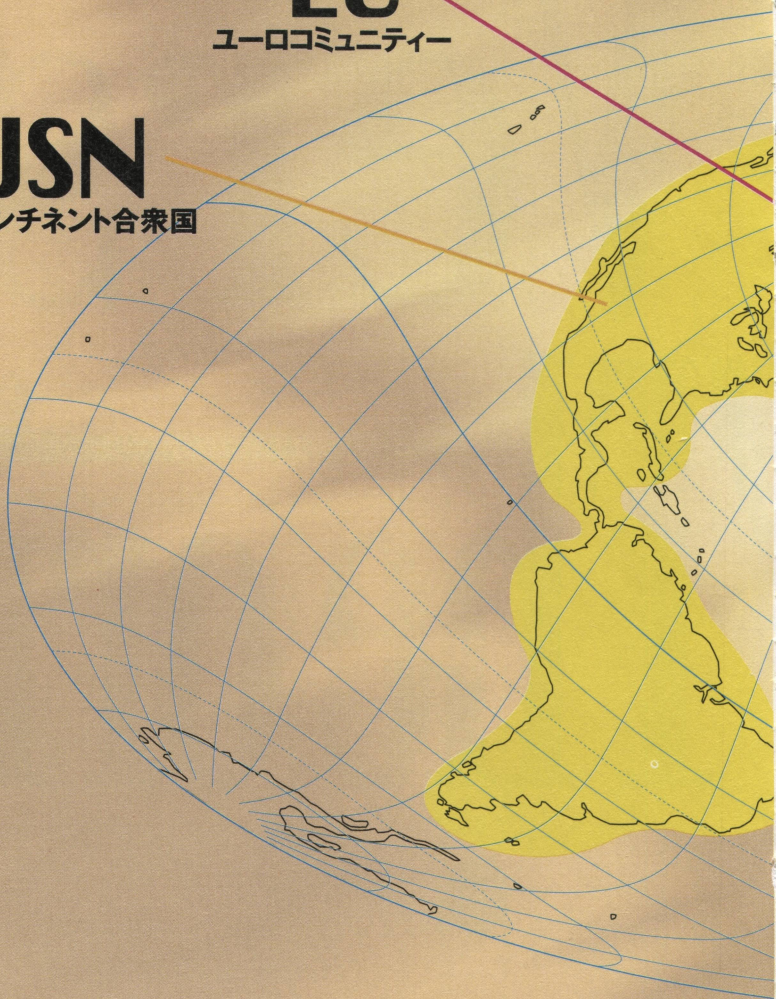
ミッション説明とバトルフィールドでは、以下のボタンを同時に押すことで、ソフトリセットが行える。

Verse 2
The original sin of this war?

第2部

EC
ユーロコミュニティー

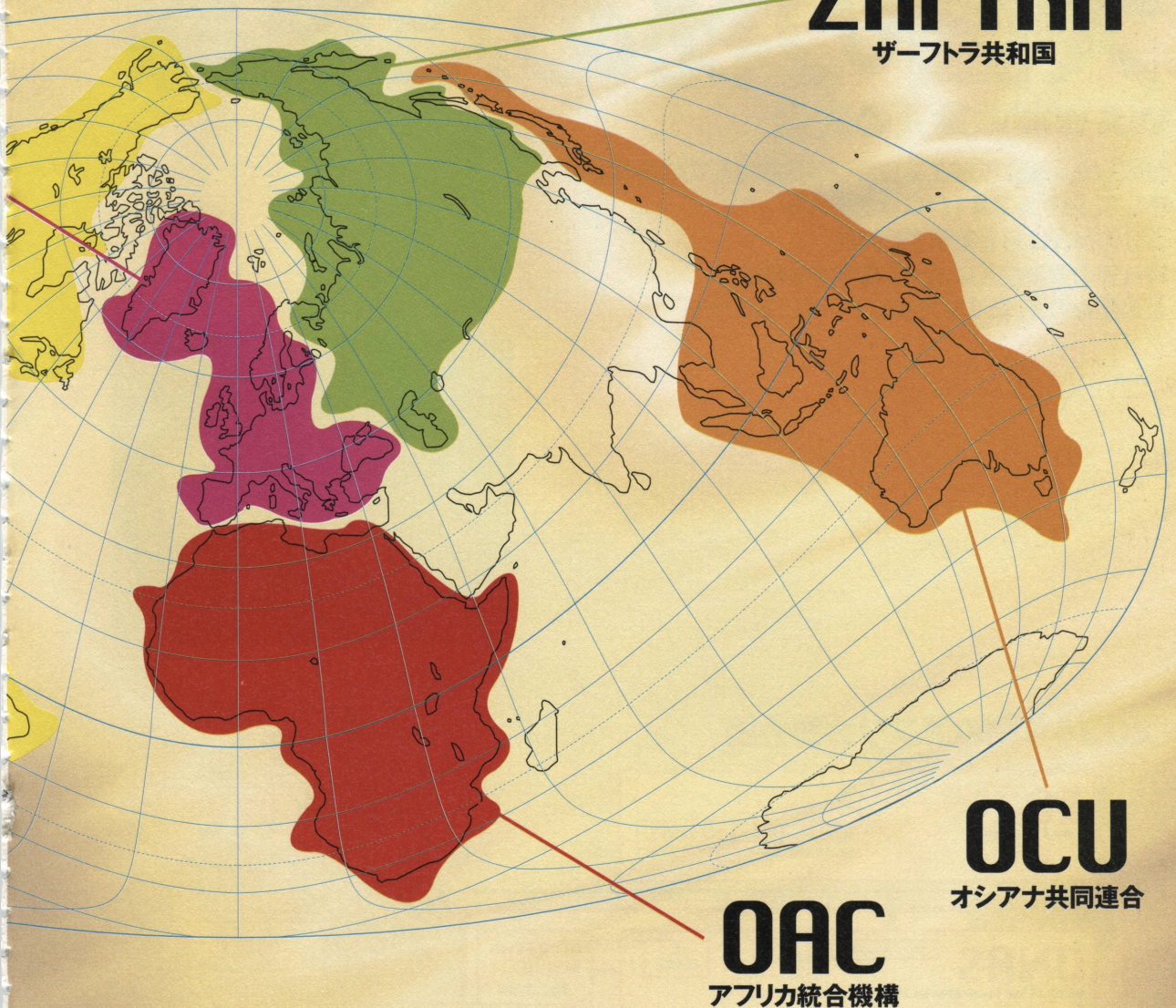
USN
ニューコンチネント合衆国

2034年の世界情勢

**米ソ冷戦終結から始まった世界再編成の潮流は
21世紀に入って急速に加速した。
東西陣営という二元構造は終焉を迎え、
発言力を弱めた国連に代わって
新たな覇権を握ろうとする各国が離散集合を繰り返し、
いくつかの大きな政治・経済圏が構築されている。**

東側陣営の解体とEC統合

1980年代、旧ソビエト連邦のゴルバチョフ書記長のもと進められたペレストロイカは、東欧各国に改革気運の高まりをもたらした。その結果、1989年には長らく東西ベルリンを隔てていた「ベルリンの壁」が取り壊される。とりもなおさず、東西冷戦の終結を象徴する大きな出来事であった。

東側陣営と呼ばれる東欧諸国は民主化に乗り出し、しだいに西側諸国との協調路線を画策するようになる。

そんななか、1999年には予定通り欧州連合の通貨が統合され、漸進的に「1つのヨーロッパ」が形成されていった。そして、2005年にはEC（ユーロコミュニティー）体制がスタートする。政治的・経済的に1つの大きなバックボーンを持ったECは、次第に世界に対する発言力を強

めていくのである。

巨大国家ＵＳＮの成立

一方、東側諸国に対する資本主義陣営の盟主アメリカ合衆国は、ＥＣ諸国の台頭に対抗する方法を画策していた。そしてその答えは、隣国カナダと政治的な融合を図るという大胆なものであった。アメリカ合衆国とカナダは融合に向けて調整を進め、のちに、経済的にも統合することに双方が合意。北アメリカ大陸に、巨大な国家が誕生しようとしていた。

北米が１つの国家として統合される流れに、中南米諸国は同調の意を表明、やがて2020年、南北アメリカ大陸はごく一部の国家を除いてひとつになり、ＵＳＮ（ニューコンチネント合衆国）と名称を変更する。同年、ＵＳＮはすでに事実上活動が凍結中の国連を脱退。再び世界政治での一大勢力の地位を獲得している。

新展開をもくろむ旧ロシア

改革によってそれぞれの道を歩み始めた旧ソビエト連邦の構成国。中央アジアや東欧の国々が独立していくのと同調するように、ソビエト連邦の持っていた技術力や資本は分割されていく。そのころ、旧ソ連で中心的役割を果たしていた旧ロシア共和国の大統領メルディフスキーは、2015年にザーフトラ共和国の誕生を宣言。そして、当時活動を休止していた国連に代わり「恒平和調停機構」を発足させる。これは新機構の主席として平和維持活動を行うことにより、各国から資金を集めようという意図であったが、ザーフトラに賛同する国家は、それほど多くなかった。

旧大国支配的秩序への反発

21世紀に入ると、それまでの欧米主導型の社会を否定する地域主義がますます発達した。なかでもアジア地域は早くから統一に向けた動きが活発になっていた。

日本とオーストラリアは、アメリカ合衆国・カナダの動きにほぼ同調するように、経済共同体計画を立ち上げた。これは日本の技術とオーストラリアの資源を基盤に、政治的な発言力を高めようという試みであった。さらにはアジア諸国もこれに賛同、2026年には国家共同体、ＯＣＵ（オシアナ共同連合）が成立している。

アフリカ大陸もまた、21世紀初頭にＯＡＣ（アフリカ統合機構）を設立、共同体化を目指していた。そして、2030年、ＯＡＣは「アフリカ大陸共同国家計画」を発表。ＥＣとＯＣＵの協力を得て、アフリカの共同体化実現に向け、具体的な活動を開始、現在にいたっている。

大国の秘めた思惑

WAW実戦投入の裏側

分裂した大陸に干渉するOCUの目的はどこにあるのか
そして、対するZAINGOを支える
ECの存在は何を意味するのか
WAWの実戦投入によって得をするのは
どの国なのか、ここで考察していくことにする

2034年頃のアフリカ勢力図

EC
Euro Community
EC軍
対テロ、ゲリラ戦に
EC特殊部隊投入
NEIKOS
EC経済協力圏

OAU
アフリカ統一機構
分解
再建
OAUペリンダバ条約
核持ち込み全面禁止
OAC
アフリカ統合機構

UNAS
Union of Northern African States
サハラ救出作戦
特殊部隊
?
DEROS
北アフリカ国家共同体

Afroarab Group
Egypt,Mubia
アフロアラブ連合

シンセミア小隊

西部アフリカ共同連合
WA
経済力
West African States Community Union

中部アフリカ共同体
CA
資源
Community of Central African States

東部アフリカ共同体
EA
East African Community

GUINEANA
Unity of Guineana

ZAINGO
Zaius Independent Government

WALF
West African Liberation Front
西部アフリカ解放戦線

SAUS
Southern Africa United States
南部アフリカ連合
独立機動攻撃中隊
独立機動攻撃小隊1
独立機動攻撃小隊2
独立機動攻撃小隊3

インド洋協力隊

OCU
Oceana Community Union
OCU陸防軍

(ギニア湾岸諸国統合体)
↓
ギニアナ統合体

ECとOCUの対立

2034年、世界は大きな5つの陣営に分割され、互いに牽制しあい、対立が始まっていることは前のページでお判りいただけたかと思う。さて、それでは世界のごく一地域で起こった内戦に、OCUやECが介入したのはどんな意味があるのだろうか。それを説明するには、戦場で使用され始めたWAW（ヴァンドルングヴァーゲン）の存在が、切っても切り離せない。

OCU、WAWの緊急配備

世界のメーカー間の熾烈なWAW開発競争のなかで、OCUオーストラリアのジェイドメタル社と、ECドイツ連邦のシュネッケ社は最先端にいる。ジェイドメタル社は、もともとUSNのディアブルアビオニクス社から技術提供を受けて作業用2脚歩行機器を製造していたが、のちに独自に戦闘用WAWの開発を始める。ちょうどそのころ紛争が勃発し、ジェイドメタル社は、WAWを世界に先駆けて実用化。その絶大な威力を世界に知らしめることになる。その初代に当たるのが、RJ－24やRJ－26といった機種だ。

後を追うシュネッケ

WAWの基礎技術を開発したシュネッケ社としても、指をくわえて見ているわけにはいかない。急遽初代WAWに当たるヴァーゲを戦場に投入した。その投入先が、独立政府ザインゴというわけである。ただ、ザインゴのザイアスは、自力独立の路線を取っており、外国勢力の介入を嫌っているという話もあるので、EC及びシュネッケ社がWAWを持ち込んだのは、なにか別の要因があるのではないかと想像される。

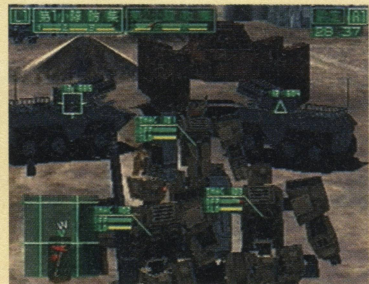
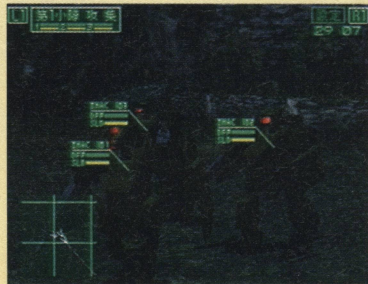
実戦データとしての紛争

OCUとECが競って戦地に投入するWAW。果たして、WAWは急速に進化を遂げる。抜群の運動性能と航続性を持つWAWは、20世紀には陸戦最強と言われた戦車の地位をも危うくしていった。

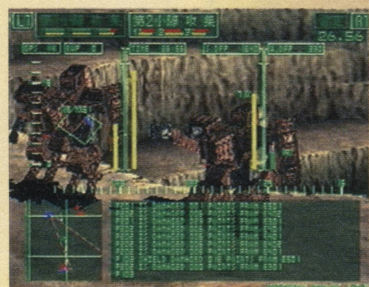
紛争の早期解決を目してSAUS・ザインゴともに、海外の協力を仰いだがため、世界の兵器技術を革命的に躍進させたというのはまったくの皮肉である。

各国との関係

SAUS

SAUSは最初にOCUからWAWの提供を受けた団体。戦場でのWAWの重要性に早期から着目しており、独自の部隊を結成して訓練を続けていた。また、ジェイドメタルの協力を受けたジェイメックというパーツ製造会社を設立して、ユニットの供給をしはじめたことなどからも、WAWには力を入れていることがわかる。

ZAINGO

ザイアスの思惑に反して、EC介入の予兆がみられる。というのも、最初の戦場ですでにECイギリスのセンダー社製造の移動砲台、パウークが登場しているからだ。

その後、戦力増強とともにWAWの占める比率も上がっていく。ザインゴにWAWを提供しているのは、ECドイツ連邦のシュネッケ社である。

SINSEMIA

シンセミア小隊とは、当初西部アフリカ解放戦線に参加している傭兵部隊で、その使用WAW3機種は、どれもECドイツ連邦のシュネッケ社から供給を受けたものである。シュネッケ社はシンセミア小隊にプロトタイプの次世代WAWを提供し、実戦データを得て、製品にフィードバックしているとみられる。

混沌の戦場
その組織対立構造

登場人物のプロフィール

すでに述べたような世界的な対立構造のなか
中部アフリカ共同政権は南部アフリカ共同体に
支援を依頼、結成されたのがＳＡＵＳ軍独立機動中隊である
彼らは、独立政府ＺＡＩＮＧＯのザイアス
そして更なる敵を相手に平和への道を模索する

?

シンセミア

独立政府
ZAINGO

対立

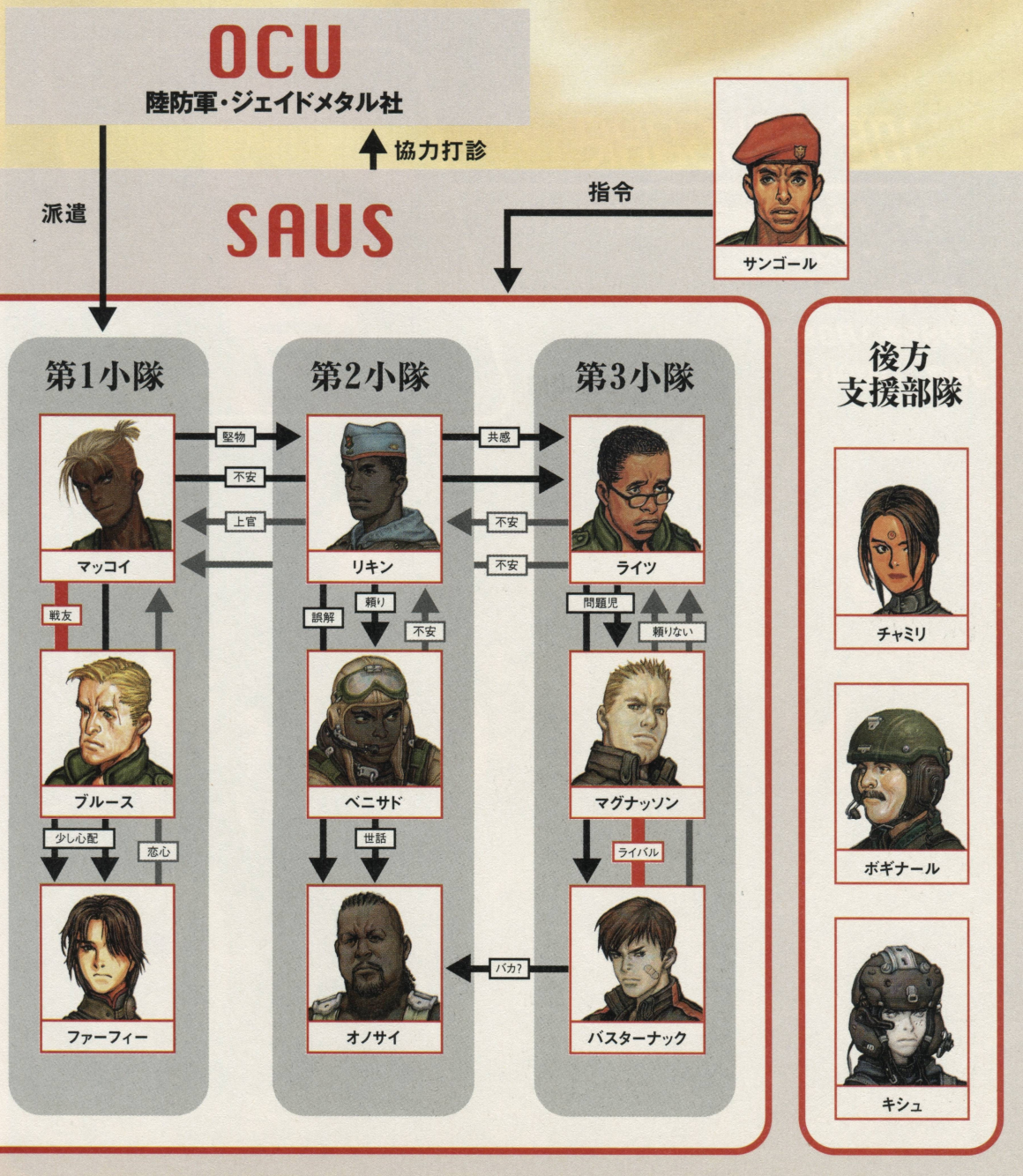
各国から集まった兵たち

個人紹介をする前に、全体的な人々の関係を明確にしておこう。まず、主人公マッコイらのＳＡＵＳ軍。中部アフリカ共同政権から支援を要請された南部アフリカ共同体は、自国軍だけでは事態の打開は難しいとして、ＯＣＵに協力を打診する。ＯＣＵはジェイドメタル社が開発・訓練中の２脚歩行型戦闘車輌ＷＡＷを投入。そのとき組まれた特殊部隊が第１小隊に当たる。

その第１小隊だが、マッコイはＯＣＵオーストラリア軍の少尉（当時）で、かつてジェイドメタル社のテストパイロットを務めたこともある人物だ。ブルースも同様にＯＣＵ軍の兵士で、ファーフィーだけがジェイドメタル社の人間である。

一方、第２小隊・第３小隊・後方支援部隊はＳＡＵＳ軍の人間たちで占められている。中隊に相手の状況や指令を伝えるサンゴールも、同じくＳＡＵＳ軍の軍人である。

そして、対する独立政府ザインゴは、元ＳＡＵＳ軍大佐のザイアスが中心人物。彼は、ほぼ独りでザインゴを興したようだが、のちにバミア団と呼ばれる傭兵部隊が懐刀的な役割を果たしていることが判明した。

ザイアスは手持ちの兵器だけではもちろん戦えない。なんらかの武器供給を受けているとみられるが、その供給元はＥＣで、その影にはシンセミア小隊という傭兵部隊の存在も見え隠れしている。

独立機動中隊

史上初のWAW特殊部隊

CA（中部アフリカ共同政権）が、SAUS（南部アフリカ共同体）に支援を依頼し、結成された部隊。独立の名の通り、上位の部隊はなくSAUS軍作戦指令情報部のイデ・サンゴール大佐が直接指揮を執る。

緒戦では１個小隊及び後方支援部隊の変則構成であるが、のちには３個小隊＋後方支援部隊の中隊として行動することになる。使用兵器WAWはOCUのジェイドメタル社から供給を受けたものである。

IDE SANGOHR

大佐・SAUS軍独立機動攻撃部隊司令官
イデ・サンゴール
177cm　男
1999年3月3日生
35歳　O型Rh＋

第1小隊

R (EARL) MCCOY

中尉・OCU陸防軍派遣
アール・マッコイ
181cm　男
2010年10月20日生
24歳　A型Rh＋

BRUCE BREAKWOOD

少尉・OCU陸防軍派遣
ブルース・ブレイクウッド
188cm　男
2009年8月17日生
25歳　O型Rh＋

マッコイ隊長はアフリカ系とアイルランド系のハーフで、ＯＣＵ軍に所属する。今回ＷＡＷのテストパイロットを務めていた腕を買われてコンゴ盆地に投入される。

ブルースはマッコイの戦友で、同じくＯＣＵ軍所属。イギリス系のオーストラリア人である。左目横の傷はマッコイとの喧嘩で負ったものらしい。なお『フロントミッション』の登場人物、ウィラス・Ｅ・ブレイクウッドの父に当たる。

ファーフィーのみ民間人で、ジェイドメタル社のテストパイロット。メカニック要員をかねて派遣されている。ブルースは気がついていないようだが、マッコイに惹かれている。

DAL FURPHY

准尉・OCU陸防軍派遣
ダル・ファーフィー
178cm　男
2012年3月15日生
22歳　A型Rh＋

第2小隊

リキンとベニサドはアフリカ人、オノサイは西サモア系アフリカ移民である。

リキンは真面目で堅物、何事にも真剣勝負の「できた」隊長だ。隊員はというと、年中お祭りのような猪突猛進タイプのオノサイを、飲み込みが早く思いやりのあるナイスガイ・ベニサドがコントロールしているという関係。しかし、そんなベニサドも10代のころは、けっこうワルなところもあったらしい。

PETER LIKING

少尉・SAUS軍所属
ピーター・リキン
185cm　男
2006年8月21日生
28歳　B型Rh＋

JOE ONOSAI

伍長・SAUS軍所属
ジョー・オノサイ
180cm　男
2009年1月1日生
25歳　O型Rh＋

MANLY BENISSAD

曹長・SAUS軍所属
マンリー・ベニサド
176cm　男
2009年1月5日生
25歳　A型Rh＋

第3小隊

NORMAN REITZ

少尉・SAUS軍所属
ノーマン・ライツ
174cm　男
2003年4月1日生
31歳　B型Rh＋

北欧系アフリカ移民のマグナッソンと、ポーランド系アメリカ人アフリカ移民のバスターナックの折り合いが悪く、小隊長のライツはいつも胃を痛めている。２人ともマッコイとブルースに憧れを抱き、ライツ隊長のことを頼りないと思っている点ではそっくりなので、兄弟喧嘩のようなものだろうか。当の本人である隊長ライツの口癖は「他には迷惑かけないでくれ」。

BURAHAM MAGNUSSON

軍曹・SAUS軍所属
ブラハム・マグナッソン
190cm　男
2015年8月17日生
19歳　A型Rh＋

MAX BUSTERNACK

伍長・SAUS軍所属
マックス・バスターナック
186cm　男
2016年2月29日生
18歳　A型Rh＋

インド系のアフリカ人、チャミリは第1小隊担当。性転換して女性になった。機械には強いが料理は不得意だ。

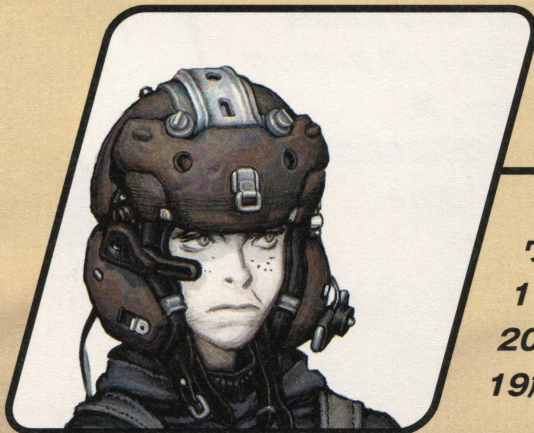
　第2小隊担当のボギナールはアフリカ人で、元調理師。重機・トレーラー・ヘリの操縦ができる。少々マゾっ気があるらしい。

　キシュは第3小隊を担当する。若いながらも、重機・トレーラー・ヘリの操縦の腕は超一流であるが、それ以外の場面では少々自閉症気味なところがある。

OTTO BOGUINARD

曹長・SAUS軍所属
オットー・ボギナール
171cm　男
2000年4月3日生
34歳　AB型Rh＋

VIOLA KISS

伍長・SAUS軍所属
ヴィオラ・キシュ
175cm　男
2015年6月23日生
19歳　B型Rh＋

CHAMELI FIRISHTAH

少尉・SAUS軍所属
チャミリ・フィリシター
169cm　女
2014年5月25日生
20歳　O型Rh＋

戦争を食い物にする死の商人

独立機動中隊とは直接の関係を持たないが、中盤以降ベースキャンプに現われるのが闇の武器商人「バッタール商会」。ミッションをクリアしたときに、戦果に応じて得られる「カウンタ」というポイントで、軍からの支給品とは別に、武器類を購入することができる。

この闇商人は、世界各地の紛争地域をターゲットにしている。裏のルートからの流出品、もしくは戦場で使用された中古の武器などをある程度確保し、戦場で販路を開拓しながら、また別の地域へとわたっていくという行商のスタイルをとっている。

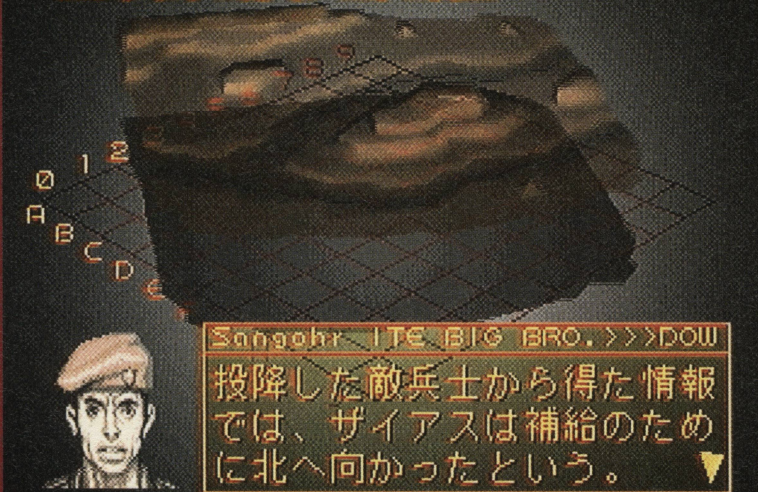
独立政府ザインゴ

CAに一人の男が反旗を翻す

アフリカ共同体の方針に不満を抱き、独立政府の樹立を宣言した男。彼が受け持っていたＣＡ北部州方面軍の強力な機甲部隊をバックボーンにしており、北部山岳地帯に拠点を置くその軍事力は強大である。主たる戦力を失ったＣＡはもはや抗戦一方になってしまった。

人となりはワガママだと言っていいが、実際に単身独立政府を興そうという活動的な点については一目置くところがある。

ZAIUS CHALUMANGIMA

ザイアス・チャルマンギマ

NO DATA

◀ザインゴの拠点となっているのはＣＡ北部の山岳地帯とみられるが、ザイアスの居場所は不明。バミア団という傭兵部隊がザインゴ前線の防衛に当たっている。

BALLY

傭兵バミア団

バリー

NO DATA

MINNGOS

傭兵バミア団

ミンゴス

NO DATA

バミア団

独立政府ザインゴに雇われている腕利きの傭兵部隊。ザイアスの護衛として最前線の守備に就き、また戦闘のアドバイザー的役割を果たしているともいわれるが、真偽のほどは定かではない。バリー、ミンゴス、アンドローという名前は、傭兵の常でそれぞれコードネームであり、彼らの国籍や素性は明らかになっていない。もともとは北や東アフリカを中心に活動していたらしい。隊長的な立場にあるのが年配のバリー。その下に無口なミンゴスと、若くて鉄砲玉のようなアンドローがついている。バリーが乗っているのはＥＣドイツ連邦シュネッケ社製のＷＡＷヴァーゲプルス（指揮官モデル）、ミンゴスとアンドローは、同じくシュネッケ社のヴァーゲに搭乗している。

ANDOREAU

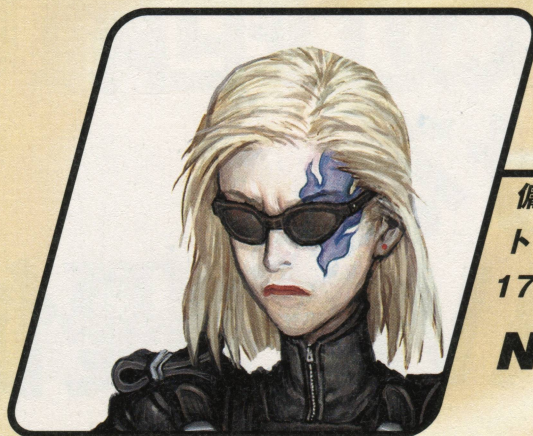
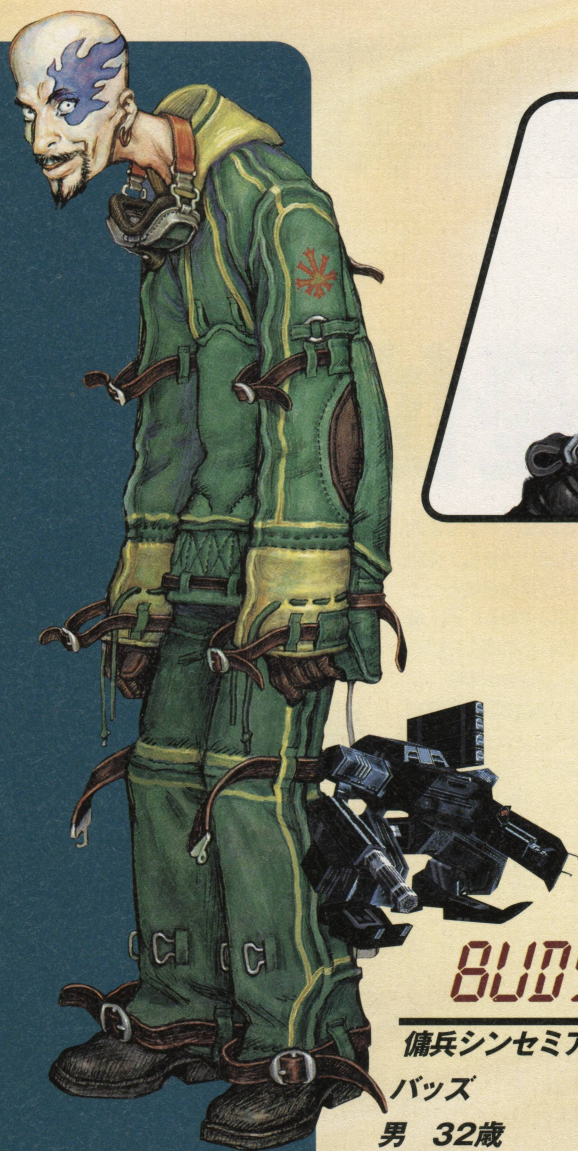
傭兵バミア団

アンドロー

NO DATA

シンセミア小隊

中盤以降、たびたびマッコイらの前に現われる謎の傭兵部隊。カリカリにチューンされたWAW、肩の交差十字のエンブレムが、東欧や中東の戦場で恐れられていた。

リーダーはコードネーム・トップというドイツ系の女性。それに小隊のメカニックも担当するポーランド系アメリカ人の「死神」バッズと、斬り込み役のドイツ系オーストラリア人「狂犬」リーフの３人でチームを組んでいる。

TOP

傭兵シンセミア小隊隊長
トップ
175cm　女
NO DATA

BUDS

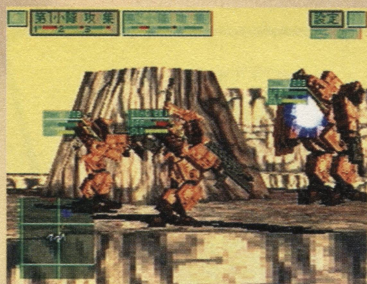
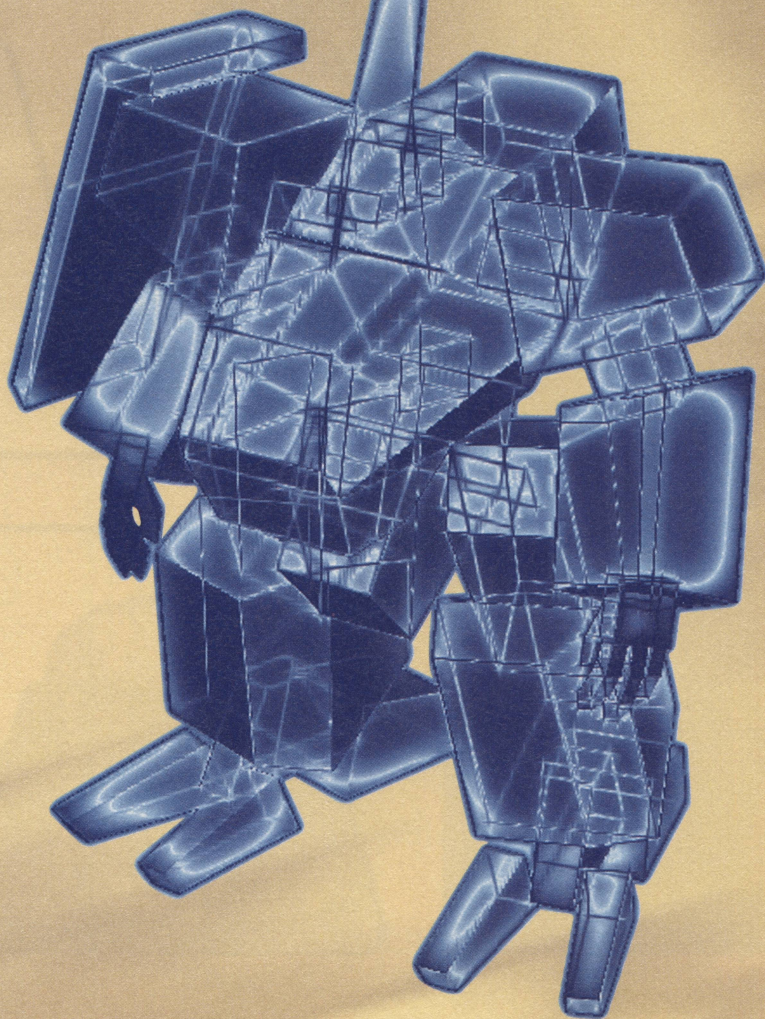
傭兵シンセミア小隊副長
バッズ
男　32歳
NO DATA

LEAF

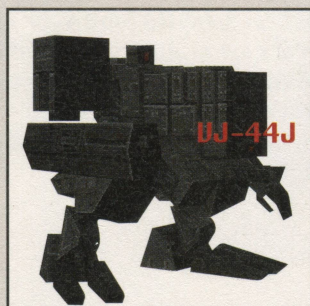
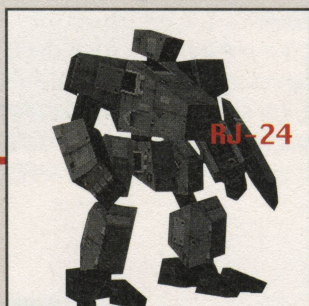
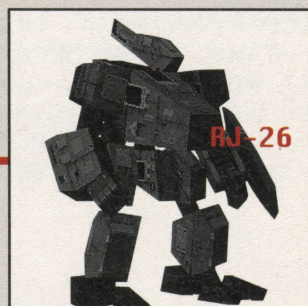
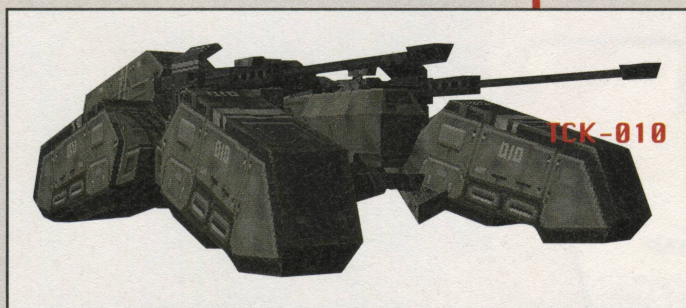
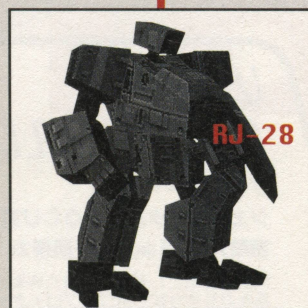
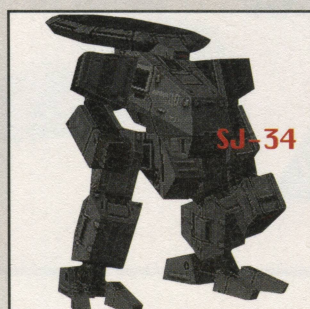
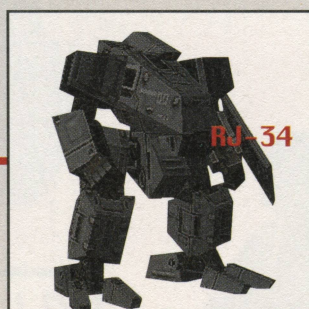
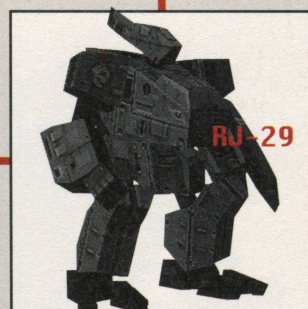
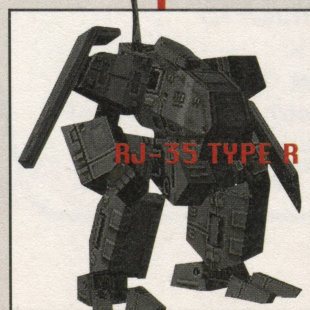
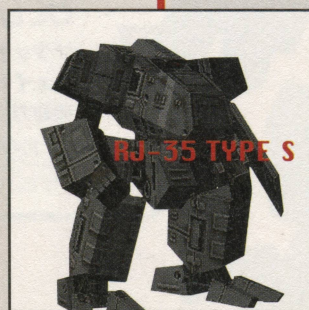
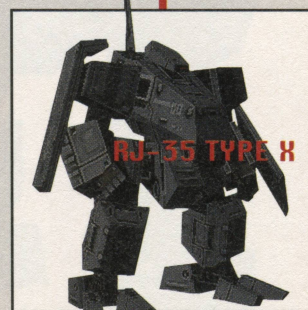
傭兵シンセミア小隊
リーフ
男　32歳
NO DATA

近代近距離戦における WAWの優位

このゲームの主役となっているのは、WAW（ヴァンドルング・ヴァーゲン）と呼ばれる２脚歩行型戦闘車輌である。この戦車は、2025年にドイツ連邦ヴァレンシュタイン大学のランドルト教授が開発した作業用ロボットを元に、ＵＳＮのディアブルアビオニクス社が実用化した兵器。ランドルト教授が研究していた、化学反応により人間の筋肉のように伸縮する組織、アクチュエーターが基幹技術となっている。

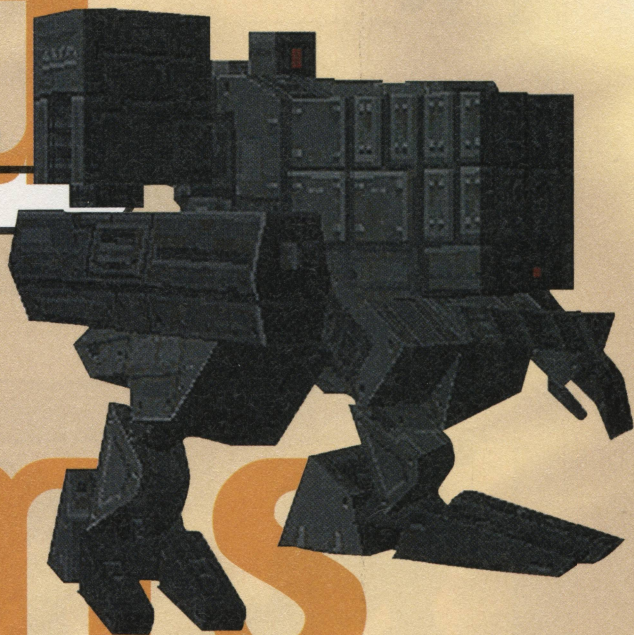
2034年、ＯＣＵが前線にＲＪ－２４を投入して以来、ＷＡＷは急速に普及し、近距離地上戦の分野ではすっかり戦車にとって代わろうとしている。というのも、地上戦で重要な役割を果たしていた戦車と比較して、次のような点が優れていたためだ。１つは、起伏のある地形の踏破能力が非常に高く、機動性に富んでいること。他の兵器が移動できないような局面においても、ＷＡＷはその能力をいかんなく発揮するのである。２つめに、半永久的な航続時間が挙げられる。ＷＡＷの動力は、燃料電池と蓄電池、及びそれを充電するための圧縮天然ガスエンジン、発電機である。ふだんはこの燃料電池が電力を供給し、蓄電池の電圧が下がると、エンジンが発電を行う。また、ジャンプや移動時の運動エネルギーを、電気エネルギーに変換する装置を内蔵しているため、長時間の作戦にも無補給で行動できるのである。

▲人間並みの微妙な足はこびとバーニヤのおかげで、近距離戦の主役となりつつある。

WAWの進化

さらにWAWの追い風になったのが、パーツのモジュール化である。モデルが異なっても、各部のパーツが流用可能な汎用品になったため、パーツの現地生産・現地調達の道が開かれた。保守の手間が大幅に軽減されただけでなく、各部のパーツを組み合わせることで、別のタイプのWAWを製造することも容易になり、さまざまな局面に最適化されたモデルが作られた。例はジェイドメタル社のWAWの進化である。

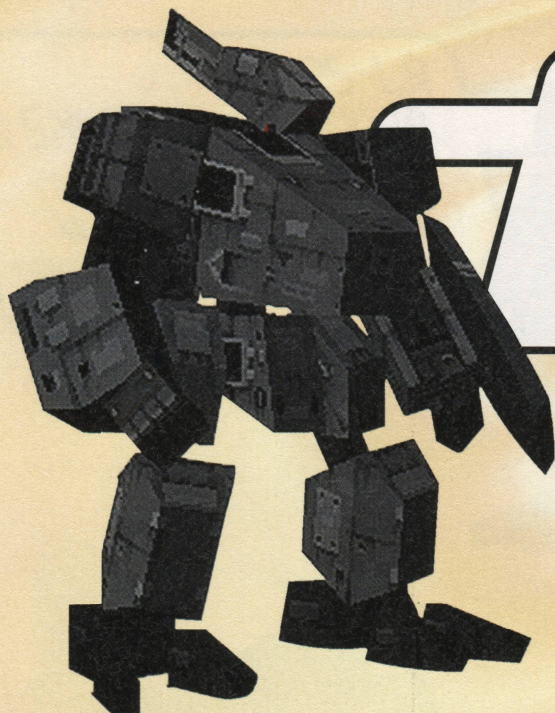
■FMC：フルモデルチェンジ
■DS　：ダウンサイジング
■ADD：バージョン追加
■MC　：マイナーチェンジ
■MO　：変形

WAW and arms lineup

独立機動中隊が初期に搭乗しているＲＪタイプのＷＡＷが、実際に戦場で使用された最初の「戦闘用」ＷＡＷであることはすでに述べたとおりである。このＷＡＷは、ＯＣＵオーストラリアのジェイドメタル社が独自に開発したもの。しかし、ＷＡＷの基礎技術となるアクチュエーターは、元来ＥＣドイツ連邦のシュネッケ社で研究が進められていた。もちろん、シュネッケ社は、ジェイドメタル社製のＷＡＷの成功を指をくわえて見ていたわけではなく、ほぼ同時期にシュネッケ社、そしてゲーム中には登場しないもののＵＳＮのＤＡ（ディアブルアビオニクス）社も、ここで紹介するような戦闘用ＷＡＷを実用化させている。また、戦車や航空機を製造していたトロー、センダー社なども数年後にＷＡＷの市場に参入していくことになる。

VJ-44J BLOODY BULL

ブラディー・ブル
ジェイドメタル社（ＯＣＵ豪）製造
機動力：61act/h　防御力：1800AP

地雷処理用として製造されたＷＡＷに、50mmカノン砲をむりやり取り付けたプロトタイプとも言える機種。コクピットの周囲に地雷防御用の装甲板が残っている。

RJ-24 BLOODHOUND

ブラッドハウンド
ジェイドメタル社（ＯＣＵ豪）製造
機動力：100act/h　防御力：1800AP

史上初の戦闘専用車輌として誕生した機種。ブルース、ファーフィーが搭乗している。地雷処理から離れたおかげで、小型化し、大幅な機動性向上が見られる。

WAW and arms lineup

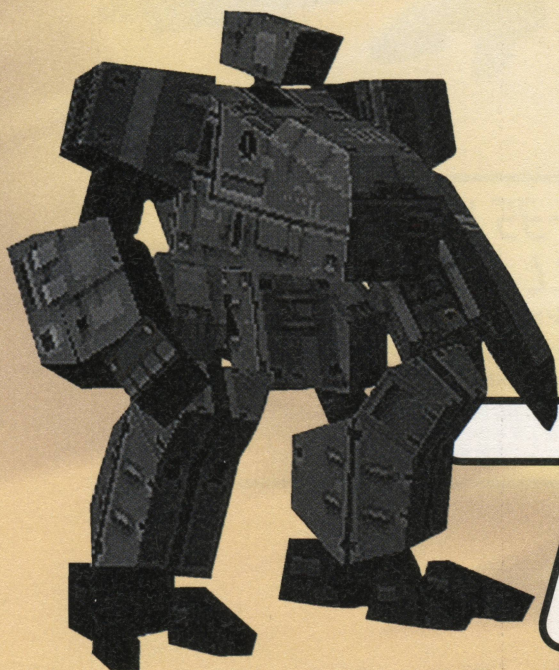
RJ-26 BLOODHOUND G

ブラッドハウンドG
ジェイドメタル社（OCU豪）製造
機動力：112act/h　防御力：2100AP

ＲＪ－２４と同系で、機動性をさらに向上させたうえ、通信系などの軍装を強化した機種。おもに指揮官クラスに配備され、マッコイも初期はこの機に乗っている。

SJ-24 BLOODHOUND RED EYE

ブラッドハウンド レッド・アイ
ジェイドメタル社（OCU豪）製造
機動力：119act/h　防御力：1800AP

ＲＪシリーズに、各種センサーやカメラを装備した偵察・電子戦専用のモデル。センサーの赤い光からレッド・アイの名称で呼ばれる。

RJ-28 BLOODHOUND MARK2

ブラッドハウンド マーク２
ジェイドメタル社（OCU豪）製造
機動力：87act/h　防御力：3200AP

ＲＪ－２６のマイナーチェンジ機種。アーマーを着せて耐久性を大幅に向上しながら、機動性は旧タイプ機の水準をほぼ維持している。

WAW and arms lineup

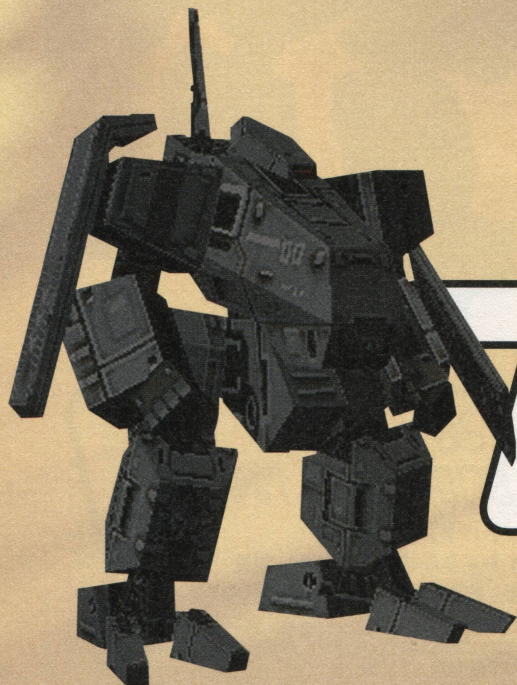
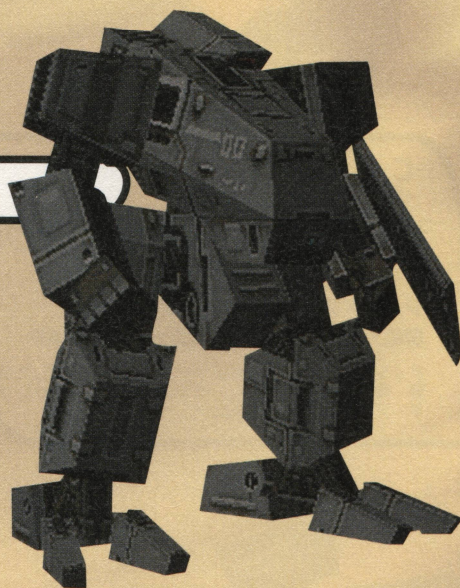
RJ-29 BLOODHOUND MARK2 G

ブラッドハウンド マーク２G
ジェイドメタル社（OCU豪）製造
機動力：100act/h　防御力：3600AP

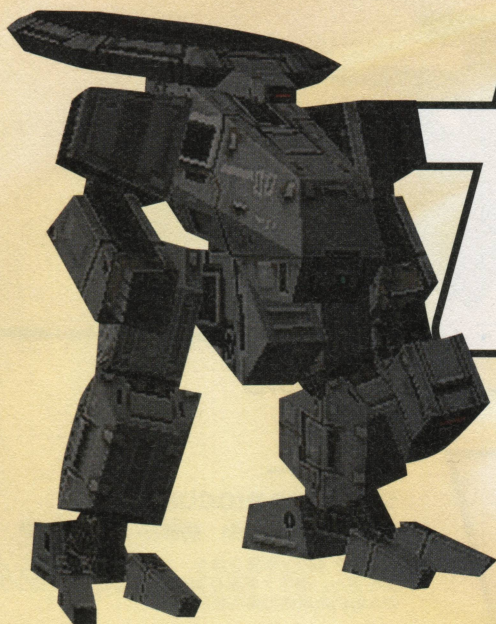
ＲＪ－２８に、指揮官専用の通信機器類などの装備が追加されているモデル。ＲＪ－２ｘシリーズの最終機種となった。

RJ-34 BULL SHOT

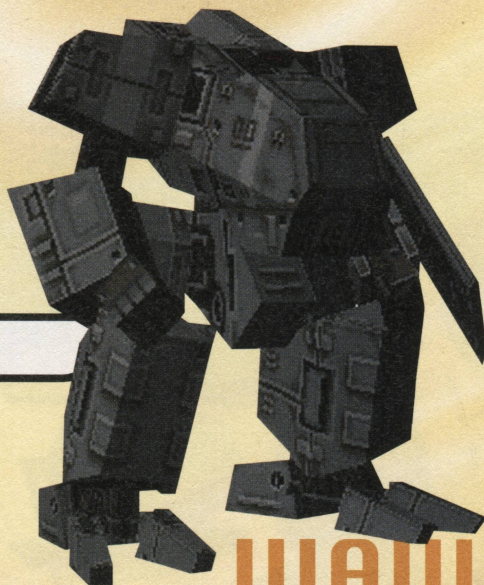
ブル・ショット
ジェイドメタル社（OCU豪）製造
機動力：112act/h　防御力：3400AP

ＲＪ－２ｘシリーズに代わり登場した新世代機。フレームストラクチャーからスクラッチでビルドされたハイパフォーマンスな純戦闘用車輌だ。

RJ-35 X BULL SHOT TYPE X

ブル・ショット タイプX
ジェイドメタル社（OCU豪）製造
機動力：125act/h　防御力：4500AP

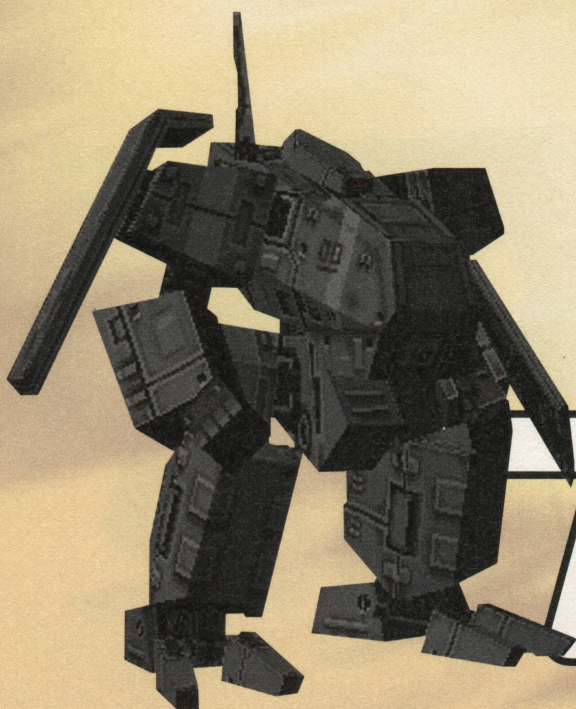
ＲＪ－３４の指揮官モデル。他の指揮官専用機と同様に、通信・航空工学系の装備が強化されるのに加えて、右肩に専用シールドを装備するのが特徴である。

SJ-34
BULL SHOT RED EYE

ブル・ショット レッド・アイ
ジェイドメタル社（OCU豪）製造
機動力：132act/h　防御力：3400AP

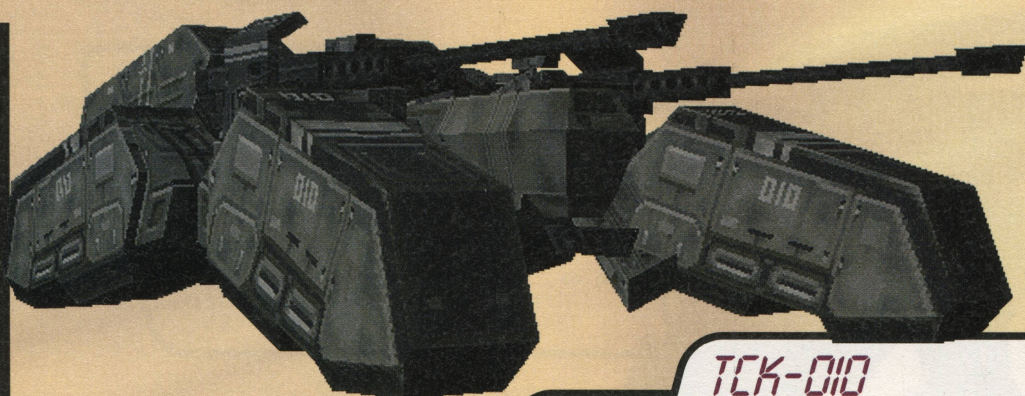
ＲＪ－３４をベースに、偵察・電子戦用の装備を加えたモデル。背面に大きなセンサーを備え、ＧＰＳとジャイロにより地下でも現在地情報の入手を可能にする。

RJ-35 S
BULL SHOT TYPE S

ブル・ショット タイプS
ジェイドメタル社（OCU豪）製造
機動力：100act/h　防御力：5500AP

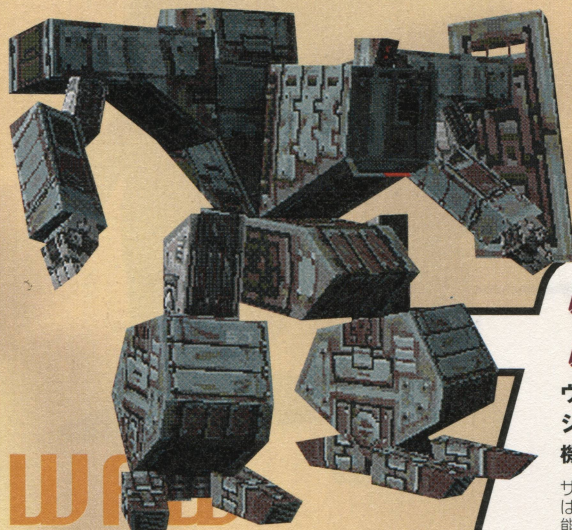
ＲＪ－３４の防御力強化を図った機種。ＲＪ－２８と同様に、各部がアーマーで覆われている。のちに広く使われる標準機となる。

WAW and arms lineup

RJ-35 R
BULL SHOT TYPE R

ブルショット タイプR
ジェイドメタル社（OCU豪）製造
機動力：112act/h　防御力：6300AP

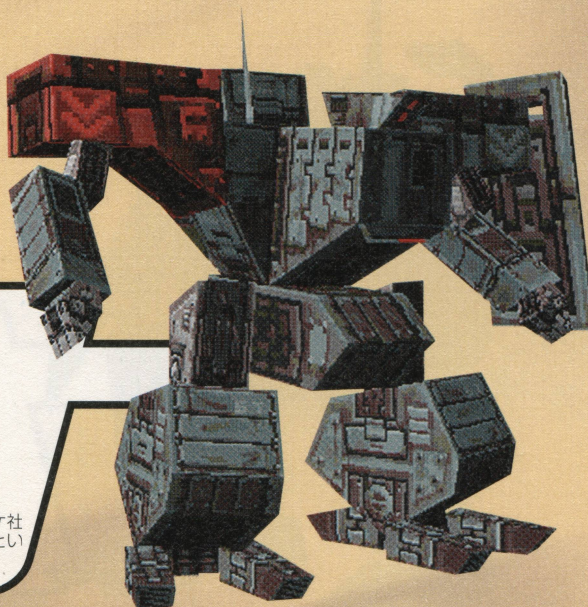
ＲＪ－３５Ｓの指揮官モデル。通信・アビオニクス装備の増強と、独自のシールド装備が施されてる。WAWとしては最高クラスの性能を誇る。

TCK-010
TCK

ティーシーケー
ジェイドメタル社(OCU豪)製造
機動力:125act/h　防御力:22000AP

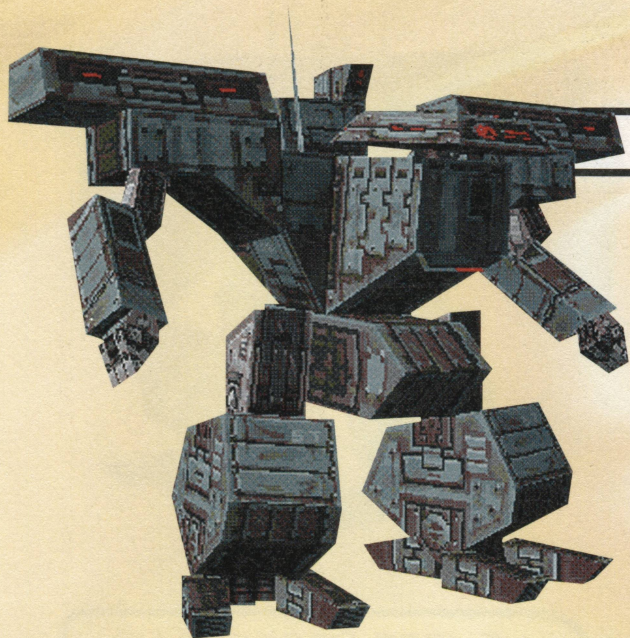
RJ－24の上半身2体を、ホバータンクに搭載した特殊モデル。砲手2名及び操縦者1名の3名で操作する。WAWの汎用性の高さを示した。

LW-16D
WAAGE

ヴァーゲ
シュネッケ社(EC独連邦)製造
機動力:61act/h　防御力:2400AP

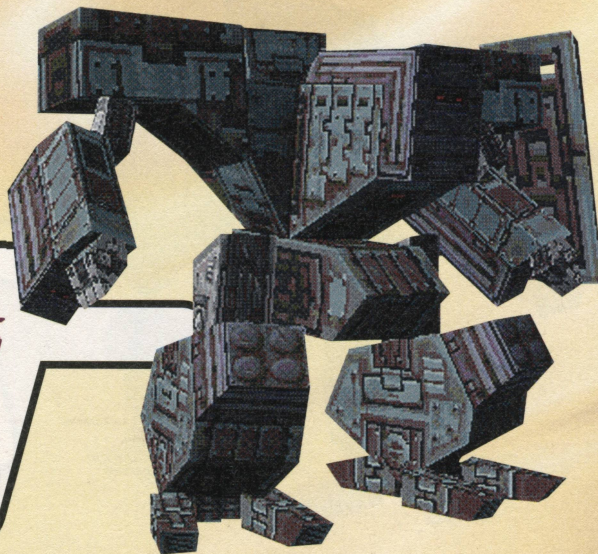
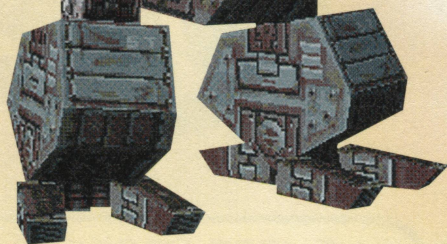
ザインゴ側の初期使用機。急遽開発されたもので、本来は作業などに用いられていた機種であるため、それほど能力は高くない。

WAW and arms lineup

LWU-16D
WAAGE PLUS

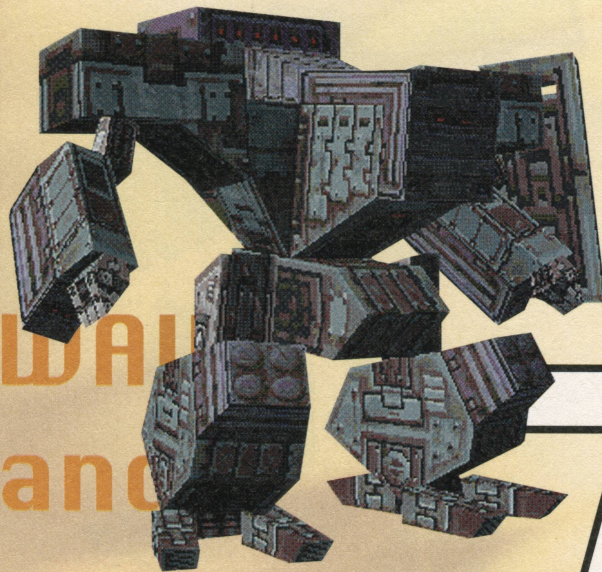
ヴァーゲ プルス
シュネッケ社(EC独連邦)製造
機動力:74act/h　防御力:2800AP

LW－16Dの指揮官モデル。ちなみに、シュネッケ社のWAWの名前はドイツ語で、ヴァーゲは「天秤」という意味である。

LWM-16D WAAGE AUFKLÄRER

ヴァーゲ アオフクレーラー
シュネッケ社（EC独連邦）製造
機動力：87act/h　防御力：2400AP

汎用機であるLW－16Dをベースに、偵察用の電子装備を追加したモデル。アオフクレーラーというのは、そのまま「偵察機」という意味。

LWS-16D WAAGE VERSTÄRKUNG

ヴァーゲ フェアシュテルクング
シュネッケ社（EC独連邦）製造
機動力：36act/h　防御力：3000AP

LW－16Dに、コクピット周辺や、腕部・脚部に装甲を施したモデル。機動力は低いが、耐久性がアップ。フェアシュテルクングは「補強」という意味である。

LWS-16DE WAAGE VERSTÄRKUNG 2

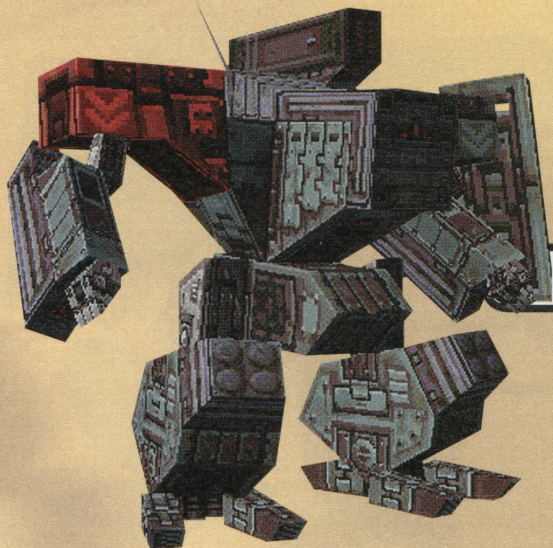
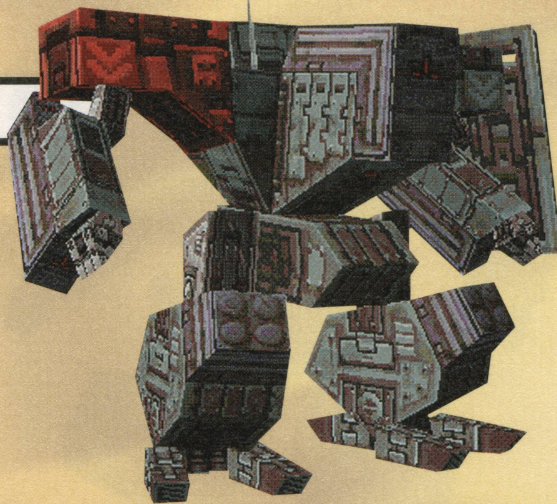
ヴァーゲ フェアシュテルクング ツヴァイ
シュネッケ社（EC独連邦）製造
機動力：48act/h　防御力：3200AP

LWS－16DEと同様に、装甲を追加し、さらに重火器を標準装備したモデル。いうまでもなくツヴァイは「2」という意味である。

WAP and arms lineup

LWG-16 D WAAGE PLUS VERSTÄRKUNG

ヴァーゲ プルス フェアシュテルクング
シュネッケ社（ＥＣ独連邦）製造
機動力：48act/h　防御力：3400AP

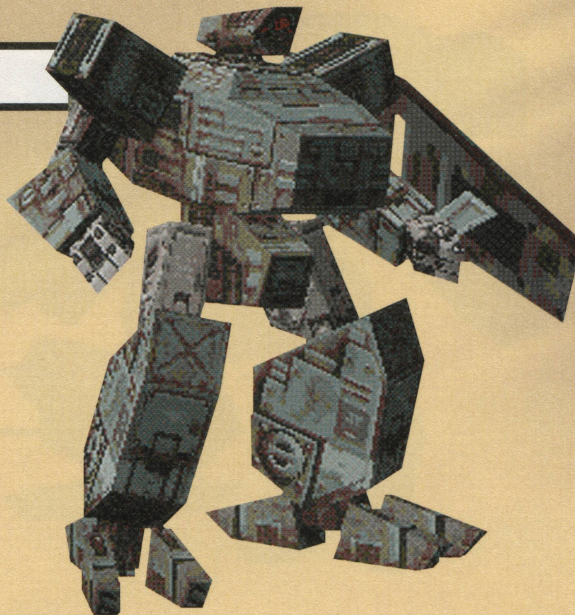
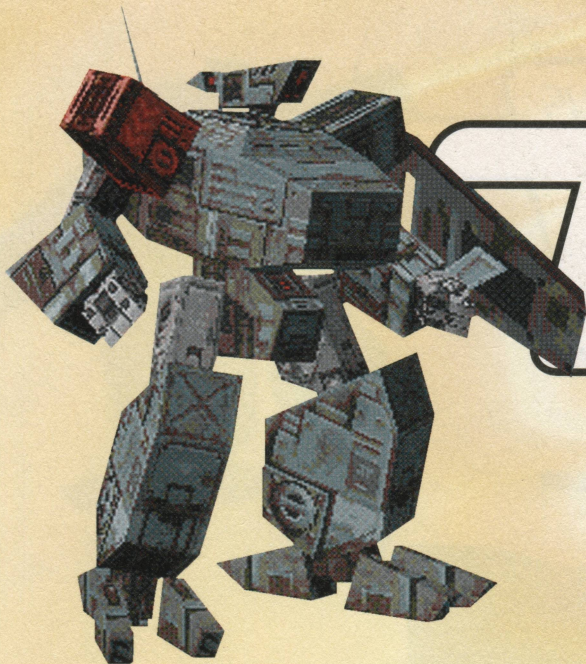
ＬＷＳ－１６Ｄに、通信機器などを装備した指揮官モデル。右肩が赤いのは、指揮官モデルの証である。

LWE-16DE WAAGE PLUS VERSTÄRKUNG

ヴァーゲ プルス フェアシュテルクング ツヴァイ
シュネッケ社（ＥＣ独連邦）製造
機動力：61act/h　防御力：3600AP

ＬＷＳ－１６ＤＥ（重火器標準装備機）の指揮官モデル。ヴァーゲシリーズの最終タイプになる。

SW-03 SCHÜTZE

シュッツェ
シュネッケ社（ＥＣ独連邦）製造
機動力：93act/h　防御力：3000AP

ヴァーゲをフルモデルチェンジしたシュネッケ社の新シリーズ初代機。実戦データを元に量産されたベストセラー機種である。

WAW and arms lineup

SWU-03 SCHÜTZE PLUS

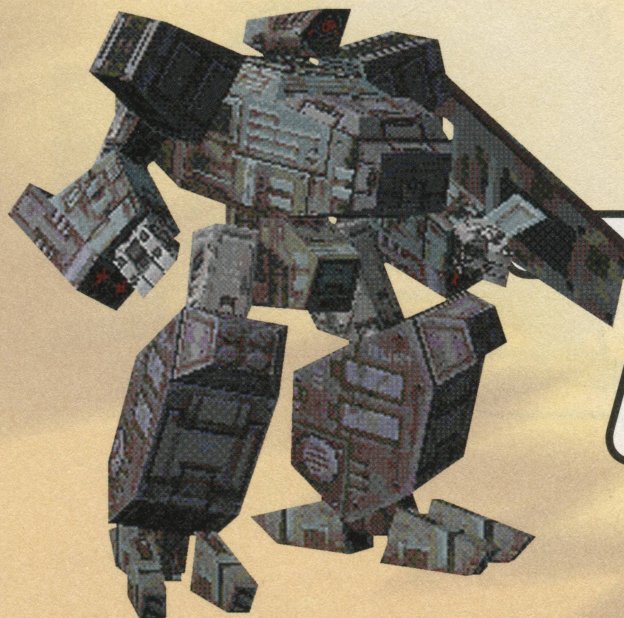
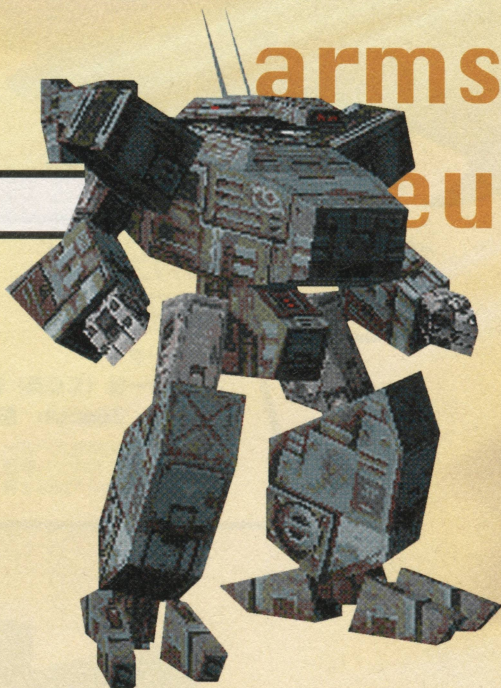
シュッツェ プルス
シュネッケ社（EC独連邦）製造
機動力：106act/h　防御力：3400AP

SW－03の指揮官モデル。シュッツェというのはドイツ語で「狙撃兵」という意味を持つ。

WAW and arms lineup

SWM-03 SCHÜTZE AUFKLÄRER

シュッツェ アオフクレーラ
シュネッケ社（EC独連邦）製造
機動力：112act/h　防御力：3000AP

SW－03に電子兵装を追加した偵察用機。

SWS-03 SCHÜTZE VERSTÄRKUNG

シュッツェ フェアシュテルクング
シュネッケ社（EC独連邦）製造
機動力：74act/h　防御力：3500AP

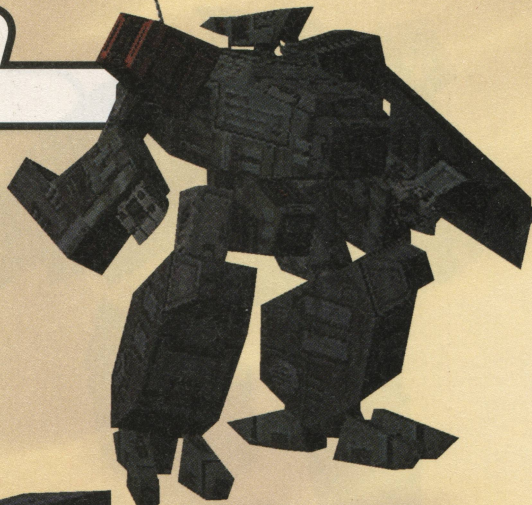
SW－03の装甲を強化した機種。標準状態と比較して数割高い防御力を持っている。

SMG-03 SCHÜTZE PLUS VERSTÄRKUNG

シュッツェ プルス フェアシュテルクング

シュネッケ社（ＥＣ独連邦）製造

機動力：87act/h　防御力：5000AP

ＳＷ－０３の装甲を強化したＳＷＳ－０３の指揮官モデル。シュッツェシリーズの最上位機種になる。

TKS-04 PAUK

パウーク

センダー社（ＥＣ英）製造

機動力：36act/h　防御力：4000AP

イギリスの航空機メーカー、センダー社が製造する大型多脚機。ごく初期から製造されているもので、以降センダー社は独自の大型機を得意分野にする。

WAW and arms lineup

TKS-04M PAUK RAKETA

パウーク ラキェータ

センダー社（ＥＣ英）製造

機動力：36act/h　防御力：3500AP

パウークの同系機。緑色に塗装されている。

WAW and arms lineup

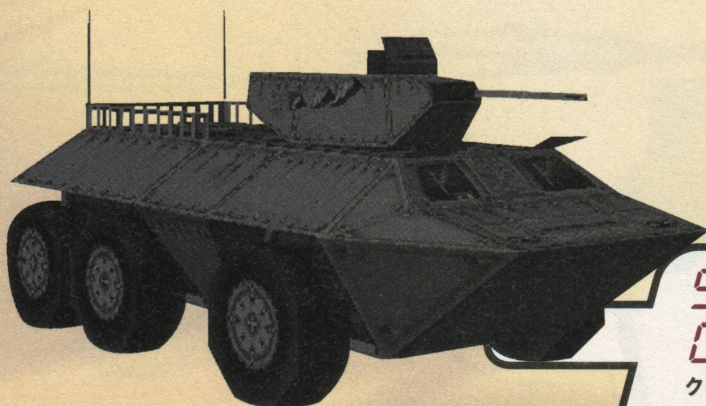
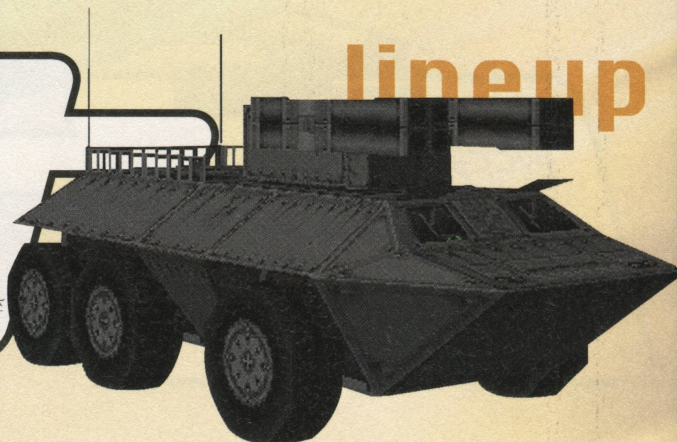
THS-03 DYUGONI

ディウゴーニ
センダー社（EC英）製造
機動力：74act/h　防御力：30000AP

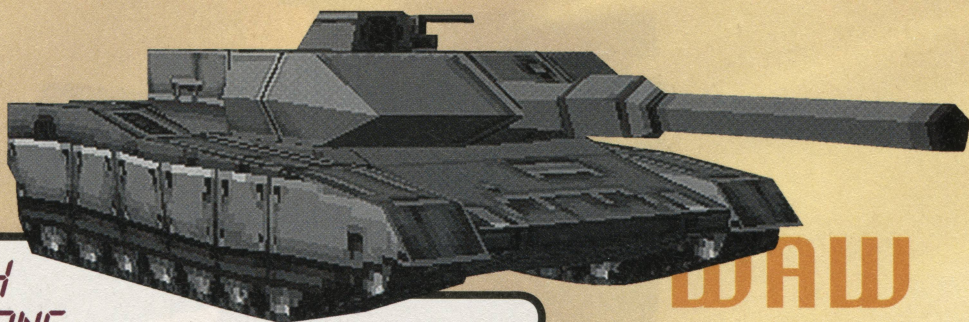
ホバー脚を持ったタイプの大型機。ジェイドメタル社のＴＣＫと同じようなコンセプトの機種で、設計はザーフトラから亡命した技術者グループが行っている。

SHM-14 CHRYSAL IDE FUSE

クリザリッドフュゼ
トロー社（EC仏）製造
機動力：87act/h　防御力：600AP

フランスの戦車メーカー、トロー社の製造する装甲車。旧世代の戦闘車輌に当たるが、まだまだ戦場では多用されている。

SH-14 CHRYSAL IDE

クリザリッド
トロー社（EC仏）製造
機動力：87act/h　防御力：600AP

ＳＨＭ－１４と同系の装甲車。ＳＨＭ－１４が大口径砲を装備するのに対し、こちらはライフル砲を装備する点が異なる。

WAW and arms lineup

CH-4 LUCANE

ルケーネ

トロー社(EC仏)製造

機動力:60act/h　防御力:3000AP

トロー社の得意とする戦車。今では旧世代の兵器となっているが、まだ戦場で広く用いられている。

FZ-116 INSEK

インセク

SAUS軍の所有する支援攻撃機。独立機動中隊を援護するために、SAUS空軍が送り込む小型爆撃機である。

YH-82 GEKVLERK

ゼクフレーク

WAWを運搬する大型のヘリコプター。胴体部分に3機までのWAWを保持できる。名前はアフリカーンス語で「狂える翼」という意味。

WAW and arms lineup

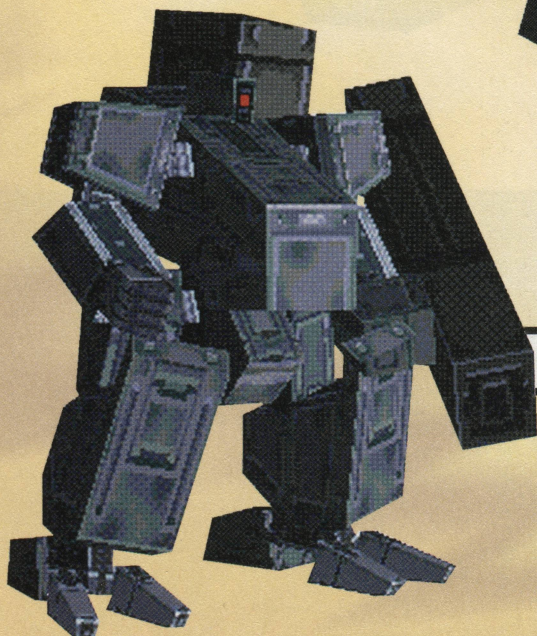
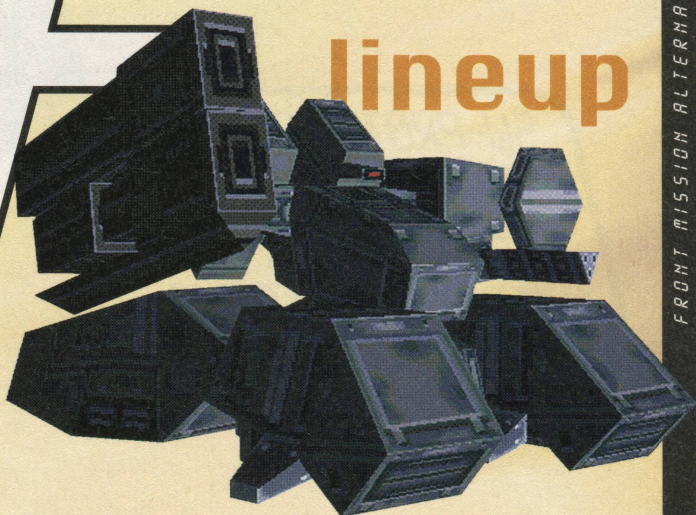
C-100 DRIEBUS

ドリブス

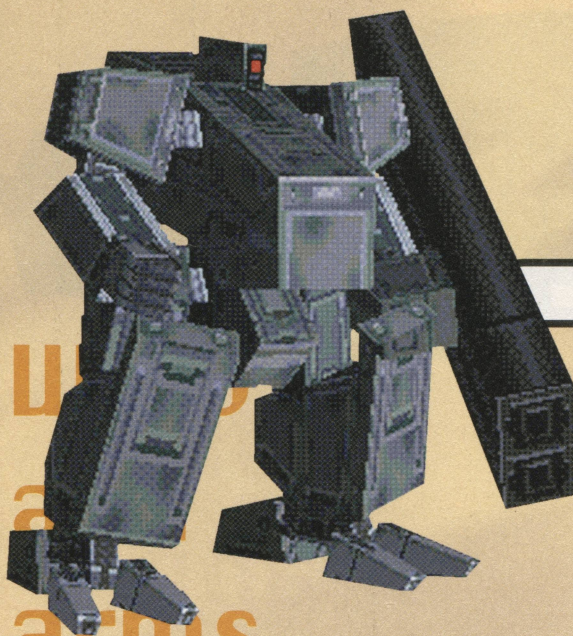
SAUS軍の後方支援隊が使用しているトレーラー。WAWを3機格納・運搬できる。名前はアフリカーンス語で「3つの箱」という意味。

SM131-01 YAGISAWA 31

31式1号機
ヤギサワ重工社(OCU日本)製造
機動力:100act/h　防御力:10000AP

日本のメーカー、ヤギサワ重工が製造するWAW。脚部にホバーを装備しているのが特徴である。1・2・3号機の腕部結合によりレールガンへ変形する。

SM131-02

31式2号機
ヤギサワ重工社(OCU日本)製造
機動力:100act/h　防御力:7000AP

同じくヤギサワ重工の持ち込みWAW。2号機は長大なレールガンへ変形するさい、中間部を支える。

arms
lineup

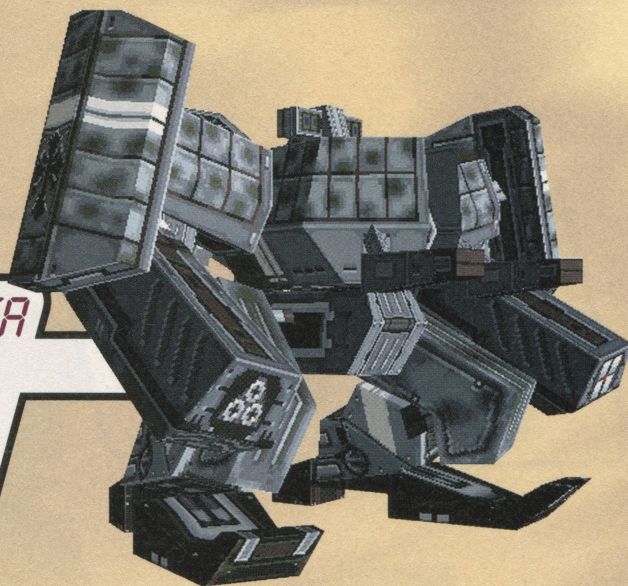
SM131-03

31式3号機
ヤギサワ重工社（OCU日本）製造
機動力：100act/h　防御力：7000AP

同じくヤギサワ重工の持ち込みWAW。WAWの機動力を持つ移動砲台という従来考えられなかったコンセプトの設計になっている。

SW-PROTO I CHLORANTA TUNED DATURA

ダチュラ改クロランタ
シュネッケ社（EC独連邦）製造
機動力：106act/h　防御力：22000AP

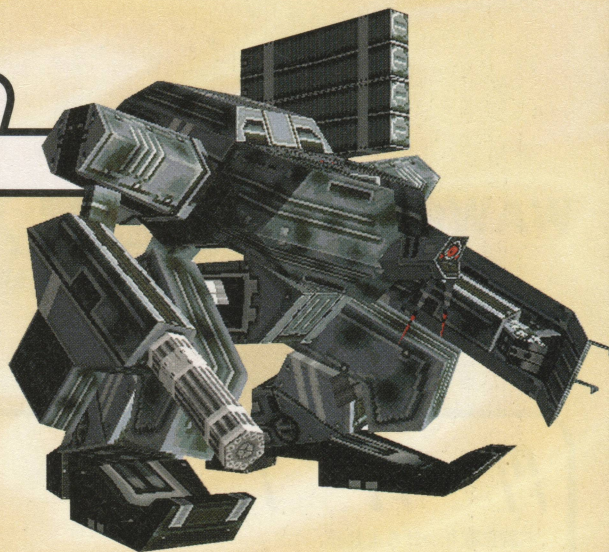
シンセミア小隊のリーフが搭乗するオリジナル機。ヴァーゲとシュッツェの間にプロトタイプとして製造されたダチュラをベースに、改造が施された強襲専用機。

兵装とボルトオンの役割

このゲームでは、兵装は基本的に軍から支給されるものを使用することになる。支給される兵装の種類は、メインアーム、バックウェポン、シールドの３種類。メインアームは弾数に制限のない武器で、WAWの右腕に装備されるもの。バックウェポンは機体左後部に装備する兵装で、弾数に制限があるが射程が長く、威力の高い武器。シールドは機体の耐久力を高める防具で、左腕に装備する。そのほかに、ミッションクリア後に得られるカウンタを消費して、武器商人からボルトオンを購入することができる。ボルトオンは機体の右後部に装備する特殊兵装で、予備の弾倉や防御力を上げるスモークディスチャージャーなど数十種類が存在する。

これらの兵装はほかのパーツとともに、ディアブルアビオニクス社の手によって共通化されていく。その結果、WAWは戦地での高い汎用性を認められ、２１世紀初頭の局地戦において中心的役割を担うことになっていくのである。

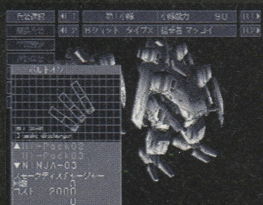
SW-PROTO 2 DISCOLOR TUNED DATURA

ダチュラ改ディスカラー
シュネッケ社(EC独連邦)製造
機動力:106act/h　防御力:26000AP

シンセミア小隊バッズ専用機。クロランタと同様ダチュラをベースに、バッズの天才的なメカニックの才能でチューンを加えた特殊攻撃専用の機体。

SWC-PROTO 1 BELLADONNA TUNED ATROPA

アトローパ改ベラドンナ
シュネッケ社(EC独連邦)製造
機動力:119act/h　防御力:20000AP

シュッツェの次世代機として開発中のアトローパを、シンセミア小隊副長のバズレイがチューンした高機動専用機体。シンセミア小隊長トップの愛用機。

WAW and arm lineup

▲マッコイらは正規軍なので、武器の入手はSAUS軍に依存している。

▲戦場を行商して歩く「死の商人」から、ボルトオンと呼ばれる兵装を買うことも可能だ。

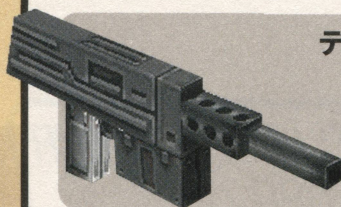
Equipment

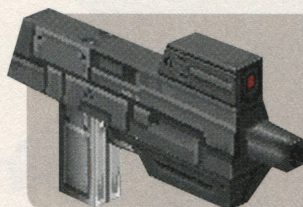
→See p.22 and p.87

WAWの装備品

SAUSが公式採用しているエキップメント
及び闇ルートで入手できる
ボルトオンの一部を紹介する。

MAIN ARMS

右腕に取りつける主兵器。
マシンガン・ガンの２種類があり、弾数制限はない。

ディンガス DINGUS

ジェイドメタル社製
マシンガン
攻撃力×回数：5×12
命中値：78%
射程距離：０～１
弾数制限：なし

ドーク DORK

ジェイドメタル社製
ガン
攻撃力×回数：10×3
命中値：78%
射程距離：０～１
弾数制限：なし

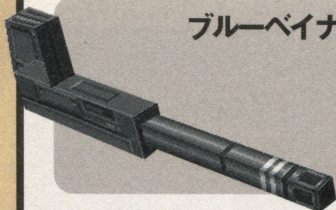
ワーン WHANG

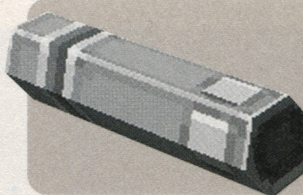
ジェイドメタル社製
マシンガン
攻撃力×回数：8×14
命中値：76%
射程距離：０～１
弾数制限：なし

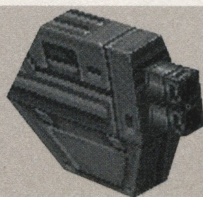
ラムロッド RAMROD

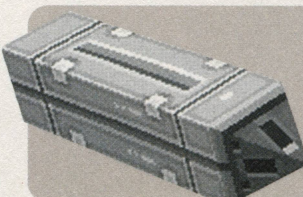
ジェイドメタル社製
ガン
攻撃力×回数：14×3
命中値：76%
射程距離：０～１
弾数制限：なし

BACK WEAPON

左後部に装着する補助兵器。
攻撃力が高く、射程が長いが、弾数に制限がある。

ブルーベイナー BLUE VEINER

パペール社製
キャノン
攻撃力×回数：80×1
命中値：58%
射程距離：０～２
弾数制限：８

スタッフ STAFF

パペール社製
ミサイル
攻撃力×回数：100×1
命中値：85%
射程距離：１～４
弾数制限：２

ホッパー WHOPPER

パペール社製
グレネード
攻撃力×回数：40×1
命中値：58%
射程距離：２～４
弾数制限：８

プロド PROD

ヴァンダム社製
ロケット
攻撃力×回数：70×2
命中値：60%
射程距離：２～３
弾数制限：８

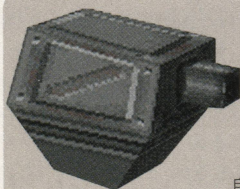
SHIELD

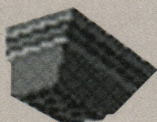
左腕に装備する盾。
一定の耐久度を越えたダメージを受けると壊れてしまう。

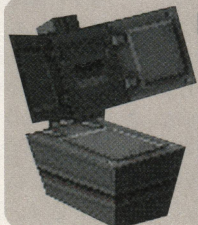
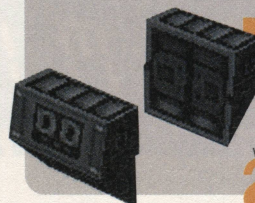
フラット FLAT
OCU陸防軍兵器
開発局製造
耐久力：2000
機動力：-10

ダイアフレーム・イータ DIAPHRAGM H
OCU陸防軍兵器
開発局製造
耐久力：2800
機動力：-10

BOLT ON

カウンタを払って商人から購入する。
補給・性能向上・防御などの効果を持つ。

AMIS オートガドリング
ヴィンズ社製
攻撃力×回数：—×3
命中値：10%
射程距離：2
弾数制限：なし
消費カウンタ：10000
自動索敵により接近するミサイルを迎撃するが、性能は良くはない。

OwlEye ナイトスコープ
ジェネラルコールスマン社製
攻撃力×回数：—
命中値：+35%
射程距離：—
弾数制限：—
消費カウンタ：1000
夜間戦闘用のナイトスコープ。夜間戦闘時の命中率を大幅に上げる。

ICE-01 赤外線抑制装置
センダー社製
攻撃力×回数：—
命中値：-15%
射程距離：—
弾数制限：—
消費カウンタ：8000
エンジンからの赤外線放出を抑え、ミサイルのロックをある程度防ぐ。

Rshell-01 予備弾倉
パペール社製
攻撃力×回数：—
命中値：—
射程距離：—
弾数制限：—
消費カウンタ：500
予備弾倉。バックウェポンの装弾数を、2発増やすことができる。

FCS-11 火器管制システム
ヴィンズ社製
攻撃力×回数：—
命中値：+5%
射程距離：1
弾数制限：—
消費カウンタ：8500
メインアーム専用の火器管制システム。攻撃命中率を向上させる。

HI-Pack01 高機動ユニット
センダー社製
攻撃力×回数：—
命中値：—
射程距離：—
弾数制限：—
消費カウンタ：5000
WAWの運動性能を向上させる追加パック。機動力＋5。

NINJA-03 スモークディスチャージャー
パペール社
攻撃力×回数：—
命中値：-30%
射程距離：—
弾数制限：3
消費カウンタ：2000
煙幕を張り、範囲内の敵および味方の命中率を下げる。効果時間5秒。

waw and arms lineup

テクノ∴オルタナティ

**FAの全編を通して鳴らされる音。
それは従来のゲームとは確実に違ったものだ。
riow araiの手によるその音は、
新しいゲームの音楽と言えよう。
言葉によって解明されるFAのMUSIC SIDE。**

FRONT MISSION A

INTERVIEW

リョウ・アライは、96年4月にファースト・アルバム『アゲイン』をリリースした。このアルバムは、あえて言うなら、リスニングを意識したアンビエント・テクノということになるのだろうか。確か、そんな紹介のされ方をしていた。しかし、その形容はなんだかちょっと違うなという感じがする。

『アゲイン』のリリース元であるインディ・レーベルFROGMANは、日本のテクノ・ミュージックの盛り上がりを象徴するレーベルのひとつであった。CGを全面的に使ったジャケット、フロア向けのアッパーなビートなどから、ゲームやデジタル・テクノロジーと伴走するイメージを強烈に打ち出し、テクノ・ファンとゲーム・ファンを結び付けることに成功した。そのFROGMANが初めてリリースしたソロ・アーティストのアルバムが『アゲイン』だった。ところが、『アゲイン』は、ジャケットからして、テクノではなかった。アメリカの荒れ果てたガソリン・スタンドや雑然とした事務所を映し出した写真からは、なんだか、映画『パリ、テキサス』そのままに、ライ・クーダー風の寂れたスライド・ギターがいまにも聞こえてきそうな感じですらあった。

実際、『アゲイン』は不思議なアルバムだ。テクノと呼ばれる音楽を、一般にイメージされるように、無機質で単調なビートをもった電子音楽と大雑把に捕えるならば、きっと『アゲイン』はその範疇に入らないだろう。このアルバムは、もっと彩り豊かであり、ポップであり、映画的でもあり、アンビエントという言葉が連想させる、ビートのない静かな世界というのとは違う。緩やかなブレイクビーツも含まれて、ラウンジ風の世界を演出してもいた。

リョウ・アライの作り出す音は、テクノという既成のイメージを裏切っていく。テクノとひと括りに言っても、ミニマム系、インテリジェント系、アンビエント系、ハッピー系、音響系などなど、ジャンルの細分化がさらに進んでいく中で、リョウ・アライのようなアーティストは、ジャンルに決して括ることができない存在だ。クラブ・ミュージックの流れの中でそういった一つのジャンルに括ることのできない存在を、近ごろは半ば呼び名に困ってHEADZ系などと呼んだりして、ますま

ヴ音楽解体

す分かりにくい状況になっている。ただ、彼のような存在こそが、本来オルタナティヴと呼ばれるべきなのだろうとは思う。

しかし、では、リョウ・アライはテクノではないのかというと、やっぱりしっかりとテクノの血が流れた音楽を作る人なのだ。それは、彼がテクノを知り尽くしているからだ。そのことは、音色への配慮や、リズムの組み立てといったディテイルから、自ずと伝わってくる。ヒップホップやハウスはもちろん、ラウンジ・ミュージックやことによったらロックの影響さえも感じさせるリョウ・アライの作り出す音は、テクノという音楽のもつ同時代性やポジティヴなパワーと密接に関わりながらも、テクノからすり抜けていく自由さを身につけているということなのだ。

いつも新しい音楽は、突然変異のように現われる。何かと何かが予期せぬ出会いをしたときに、それは起こる。ジェイムズ・ブラウンとクラフトワークが出会ってヒップホップの芽が芽生えたように…。リョウ・アライとゲーム音楽の出会いは、いったいどんな突然変異を生み出すのか。ゲーム音楽としてテクノが流れることはよくある。既成の曲が使われたり、それ風のサウンドが作られたりしているからだ。しかし、テクノ・アーティストが、一からゲーム音楽作りに関わったことは、ほとんどない。それは、ゲーム制作に伴う技術的な制約があまりにも大きいからだろう。しかし、それを逆手にとって作ることは可能ではないか、そうリョウ・アライは考えた。『フロントミッションオルタナティヴ』の音楽作りは、そんなオルタナティヴなスタンスからスタートした。

∴∵

H（原雅明）「『アゲイン』を初めて聴いたときは、とにかく驚きましたね。バリバリのテクノ・レーベル、フロッグマンから出るような音じゃないですよね。あれは」

R(riow arai)「そうですね。僕も不思議なんですけど(笑)」

H「あれを聴いてゲームの音楽を頼もうと思うのかなあって思っちゃうんですけど(笑)」

R「そうですね。ただ、スクウェアの開発の人も、いわゆるゲーム音楽っていうことを全然要求してなかったんで、すごく好きにやらせてもらったんです。ゲームの構成上、どうしても戦闘シーンが中心なんで、ビートの強いやつが中心になってしまうところが、少し『アゲイン』とは違うんですけど。そういうのも自分のアルバムではやらないかもしれないけど、あえてやってみたってとこがあって。あと、内蔵音源なんで、『ワイプアウト』とか『攻殻機動隊』とか、ああいうのとはちょっと違うんですよ。システムそのものが」

H「というと？」

R「ああいうのだと、一応、普通の音源と作った曲をそのままＣＤに入れるみたいにゲームに入れちゃうんだけど、こういう内蔵式のやつは、１個１個音を全部プログラムとして組み込んで、データで鳴らすっていう感じになっちゃうんです。ＳＥとの兼ね合いっていうのにすごく制限があって。そうするとどうしても、シンプルなものしか作れないんですよね。とても『アゲイン』とかアンビエントとか、そういう質感では表現できないっていうのもあったんで、それでプログラム上一番やり易い、ミニマルものというかトラックものなんかを中心にしたんです」

H「内蔵音源ってどのくらいの制限があるんですか」

R「かなりあるんですよね。ファミコン時代から一応進化したって言われてるんですけど、まあ、僕らがいつも普通に作ってるシステムから考えると、やっぱり相当に制限があります。基本的には波形を全部サンプリングで入れるんですけど、そのサンプリングの容量っていうのが、普通に作ってる分には基本的にほぼ無限なんですけど、これの場合は、何て言ったらいいんだろうなあ……、音のレートを思いっきり落として、でフロッピー・ディスク１枚分。そんな感じですよね。１メガ弱とか、そんなもんだと思うんですけど、それで１曲作るっていうのはすごいことかな」

H「そうですよねえ」

R「だから、まずそのシステムに対して、これでどうやって作るのかなあと、そこがすごく悩んだとこです。内容的に悩んだっていうより、最初にその方式に慣れるのがすごく大変で。トラック数も、基本的には24トラックあるんですけど、そ

＊オルタナティヴ
そもそもは、商業主義的なロックへの反発から生まれたパンク～ニューウェイヴを通過してきたロックに対して用いられた名称であったわけだが、そこから派生して、90年代のカルチャーを一種象徴するタームとなった。オルタナティヴ＝傍流とは、もちろんメインストリーム(本流)に対するアンチという意味合いも含むが、メインストリームとなるべき大物アーティストや大きなムーヴメントのパワーがかつてほどなくなってきたのが、90年代の特徴でもあり、その意味では、すべてがオルタナティヴな存在であるともいえる。ジャンルの細分化や、ファンの多様化というものは、この事実を裏付ける。
しかし、そういった状況の中でも、メディアは分かりやすさを求め、更なるジャンルを作りだし、レッテルを貼り、多様な存在を一方的な価値観で規定しようとする。オルタナティヴとは、本来そういった決まりきった価値観を逃れていくことから、新しいものを生み出そうとする動きを指す言葉である。『フロントミッションオルタナティヴ』にも、そういう意味合いは込められているはずだ。

＊リスニング
クラブで踊るためより、自宅でリラックスして聴くことを主に想定してつくられている音楽。

＊アンビエント
ビートのない和み系テクノ。

＊フロッグマン
riow araiの1ｓｔアルバムをリリースしたテクノ専門のレコード・レーベル。いまはフロッグネーションという組織に変り幅広く活躍中。主宰者は、ＤＪとして活動もしているKEN=GO→と、かつてファミ通でも連載を持っていたライター・佐藤大の両氏。

＊フロア
クラブの踊るためのスペースのこと。また‘フロア向け’という言い方でリスニングの反対語的にも使われる。

＊ライ・クーダー
アメリカのギタリストの名前。『パリ、テキサス』『クロスロード』などの映画音楽でも有名。

＊スライド・ギター
ボトルネック（ガラス瓶の口の部分を切ったもの）を使ってギターのネックを滑らせて弾くギターの独特の奏法。

＊ブレイクビーツ
ビートの早い音楽の種類の呼称。

＊ラウンジ（ミュージック）
クラブ・ミュージックのイージー・リスニング版。

＊ジェイムズ・ブラウン
黒人シンガーで‘ソウルのゴッドファーザー’とも言われる。1933年生まれ。

＊クラフトワーク
テクノポップの元祖となったドイツのグループ。YMOの元ネタとも。

＊内蔵音源
ゲームに音楽をつけるときのひとつの方法。効果音とBGMをセットにして造る。

＊『ワイプアウト（エクセル）』『攻殻機動隊』
どちらもPSのゲームのタイトル。音楽のセレクト面で音楽ファンにも評価の高い希有なソフトの代名詞。ただしどちらも内蔵音源方式ではなく、音楽ＣＤと同様の方法で音が構築されている。

INTERVIEW + TEXT = HARA Masaaki(HEADZ)
TEXT RE-WRITING = IWASAWA Tomoko

Recorded at SQUARE, on November 13th,1997.

れＳＥも含んだ数なんです。例えば、WAWがバンバーンとか撃ったりするだけでも２つ３つのトラックをどんどん重ねて爆音とかを鳴らしてるんで、24をフルには使えなくて。結局何トラックか余らしとかなきゃいけない。しかも、普通のレコーディングのトラックと根本的に違うのは、１トラックに１つの音しか入らないんですよ。」

H「重ねられないんですか」

R「ええ。ドラムならベードラとハイハットみたいな、要するに同時に２つの音が鳴らないんですよ。だからベードラとハイハットを一緒に鳴らすっていうことをやりたいんだったら、それだけで２つになっちゃうんですよね。あと和音でも、２声だったら２トラック、４声だったら４トラックっていうことに単純に増えていっちゃうんで。だからそういう条件で作ってたんで、まずその条件に当てはめて、どうやって作るのかっていうのが、すごく大変だった」

●

H「それはでも、本当に作り方が違っちゃいますよね、今までのやり方と」

R「そうですよね。だから当然、最初っから『アゲイン』に入ってるような曲はできないっていうのが決まってて。じゃあどうするかっていうところで、まあテクノっていうのが一応大前提としてあるんで、そういうトラックものを中心に、シンプルなサウンドにしたんです。僕自身もちょっとやりたかったってのもあるし。だから最終的にはとても面白かったんですけどね」

H「やりたかったっていうのは、逆にそういう制限があることで、できてくるものがあるという意味ですか？」

R「そうですね。普段じゃ絶対作れないし、やらない作業なんで。だから最初はもう、それですごく悩んだんですけど、まあ何曲か作ってるうちに慣れてきて。で音とかも、内蔵音源だと思いっきりレートを下げてるんで、肯定的にとれば、すごくローファイっていうか、そういうサウンドっていう風にも捉えられる。それはそれとしてOKかなあと。逆にその辺の音にもすごく興味あったんで」

H「ゲーム音楽を作ってる人たちの大半は、レート落としても、ローファイな音として使うっていう発想はしないですよね。それを逆に活かすっていうわけじゃなくて、やっぱりレートの高いクリアな音を理想として作ってるという」

R「そうですね。『ファイナルファンタジー』とかだと、ストリングスなんか、ほんとだったらすごくきれいに出したいんだけど、仕方なく汚くなってるっていう感じなんだけど、まあ今回の僕のやつは、そういうのもどんどん汚してOK、もう『わざと汚してください』みたいなことを言ったことあります。どっちみちちゃんとした音は出ないんで(笑)、それはそれとして楽しもうかなと」

H「あえて、SP1200使うみたいな感じですねえ」

R「そうそう、そうなんですよ。しかもSP1200みたいに太くなりゃいいんですけど(笑)、結局そういうレートじゃなくて。完全に音がショボくなっちゃうっていう感じ。でも、サウンドをサンプリングする人が、いろいろテクノとか聴いてる人だったんで、その辺はすごくやり易かったです」

H「サントラでは、頭のほうがわりとテクノっぽくて、後半はゆるいビートのやつとかが入ってるじゃないですか。その流れは自然に聴けて、結構多彩な感じだったんですけど」

R「サントラは内蔵の音じゃなくて、自分ちで作ってるやつなんですよ。内蔵音源版と、完全版というかリミックスみたいなのの２枚出せればいいんですけど、今回１枚だけってことだったんで、音色も実際に僕が自分ちで最初に作ってた時の、レートを落とす前の音で録ったんです。だからサントラ聴いてからゲームを聴くと、ちょっとショボいかなっていうのは、どうしてもしょうがないんです。ゲーム内では全部で40曲くらいあるんですけど、最初は「ドッチードッチー」みたいのばっかり作ってました。まあ結局はいろんなタイプの曲が入りましたね」

●

H「音作りは、画面を観たりして、絵から作ったんですか」

R「今回の場合は全くそれはなかったです。とりあえず場面がいくつあるかっていう表をあらかじめ貰って、それでもう、曲数分だけひたすら作っていったという。まあ、適当に、ある程度予想してヴァラエティに富ましたりして。それをあとで全部、この曲は砂漠のシーンに使うとかっていうのを僕が決めていったんですけどね」

H「全く合わなかった曲とかあります？」

R「その辺は逆に、かえって合わせようとは最初から考えてなくて、ミスマッチていうか、そういうのも全然ありだなと思ってました。開発の人はその辺は一切口出ししなかったんで、もう僕の勝手なイメージで合わしちゃうって感じ。いわゆるゲーム的な作りっていうか、映画的な盛り上げ方の音楽っていうのは一切排除したんです」

H「始めにシナリオありきのゲームの音楽作りって、結局映画音楽に近いですよね。映画を模倣してる部分がすごくある」

R「特にＲＰＧとかは、ほんとにストーリーが絶対的なんで、どうしても悲しいシーンは悲しい曲じゃないといけない。『フロントミッションオルタナティヴ』も基本的にストーリーはあるんですけど、とりあえず戦闘シーンは何十ってあって、それに対して全部独立して考えて曲を作ったっていう感じですね」

H「戦闘といっても、大体、ロボットはゆっくりの動きなんですよね？」

R「そうなんですよ」

H「うまく立てないロボットが、だんだんスピーディーになってく。その設定をユーザーが自分ですべて決めてもいいけど、設定はまかせて、ある程度成り行きまかせにもできる。見て楽しむ要素も大きいですね」

R「グラフィックとかも、大人向けというと大雑把ですけど、そういう感じもありますよね。ロボットの影とかも、普通グラフィック的にはそんなに気を使わないとこなんだけど、すごく気使ってたりとか」

H「ディテイルがすごいですよね。それで音楽もそうなったと」

R「スクウェアの中にも音楽を作る人が、コンポーザーとして何人かいるんですけど、最初の発想の時点で、そうじゃない外部の人を使うと。キャラクター・デザインも外部の人だし」

H「僕のまわりには音を作っているアーティストがたくさんいて、中にはフリーでゲームの音楽の仕事をやっている人もいるんですが、やっぱり自分がアーティストと

RIOW ARAI (本名：新井亮)

1969年生まれ／性別♂／独身／血液型A ／職業：アーティスト

95年デビュー。96年ファースト・アルバム『Again』をフロッグマンよりリリース。肩書きにはtechno/ambient/rounge/pop/rockとあり、多彩。最近のフェイヴァリットはポーティスヘッドと、こちらを見ても趣味の広さがうかがえる。原氏の所属する事務所HEADZから刊行された雑誌『フェーダー』には創刊号から興味を持っていたらしい。注目すべきは凄いスピードで更新し続ける彼のホームページ（“Site Again” URLはhttp://www.venus.dtinet.or.jp/~riow/)の充実ぶり。その希有なセンスとなんでもこなす才能は、アーティストというよりも趣味人というべきか？　音楽活動方面でも、『FA』という名のソフトの音楽担当なだけあり、プロ野球で御馴染みFA宣言の予感すら（1998年にはフロッグマンから活動の場を拡げるやも）。

LTERNATIVE
LTERNATIVE
LTERNATIVE

ON ALTERNATIVE
ON ALTERNATIVE

ON ALTERNATIVE
ON ALTERNATIVE

INTERVIEW

ON ALTERNATIVE
ON ALTERNATIVE
ON ALTERNATIVE

*ミニマル
単調なリズム、無機質で最小限の音だけを使ったテクノ。

*トラックもの
ドラムの生の音を使わず、サンプラーとかリズムマシーンを使って作られた楽曲。

*サンプリング、サンプラー
テクノにおいても、いまやあらゆるジャンルの音楽においても最低限必要な手法、機材。要するに音を加工する機械。音をサンプリングしなければ、基本的に音が鳴らない只の箱。

*ベードラとハイハット
リズムトラックにおけるそれぞれのパート名。ドラムの種類にある、それぞれの音の事。

*音のレート
音のビット数と周波数のこと。ビット数の単位は「SP1200」の説明にもあるように12ビットとか。CDの標準は16ビットの44.1KHz。ビット数と周波数の値が高ければ高い程、元の音を忠実に再現できる。

*ローファイ
あえてノイズが混じったり、音を汚したりして味を出すようなサウンド・アプローチ。語源はハイファイの逆の意味の造語。

*ストリングス
アレンジにおける弦楽のパート。オーケストラっぽい音楽には欠かせない音。

*SP1200
サンプラーの一種でアメリカのE-muというメーカー製の機材の名前。10年くらい前の機械だというのに、その12ビットのローテクな効果がヒップホップ系の方々には重宝されていて、市価30万もするのにいまだに大人気。

*全部で40曲くらい
実はこんなにある。ゲームをクリアしても一度で全ての曲を聴くことができるのはきっとひと握りの人だろう。面白いことに、ボーナスという曲はＣＤでしか聴くことができない。なんでかって？　ゲームのなかで消えちゃったボーナスステージの曲だから。

*ドッチードッチー
テクノでよく使うドラムの音を擬音化した表現。ディスコ時代から最近のテクノまで使われるドラムパターンの1種。

*自分家で作ってるやつ
ゲームに収録されているサウンドは、どうしても効果音にメモリをとられるので、かなりしょぼい。もともとriow氏は自宅で殆どのトラックを録音し、それをあとからゲームの言語に置き換えてあるので、これはそのオリジナル・トラックというか原曲そのものを差す。

*MIDI
現在でも国際的に採用されている音楽国際統一規格。シークエンシャル・サーキット社のデイブ・スミス氏が1982年に提唱し電子楽器・電子機器・音楽用ハード、ソフトに共通。でも、ＰＳでは使えない方式。

*マスタリング
レコードやCDを作る際、マスターテープの音質、音量を補正する作業。

*エフェクター、リバーブ、ディレイ
全部要するに音を加工するいろんな方式。総称してエフェクターと呼び、リヴァーブ、ディレイはそのなかの各呼称。

原雅明（本名：同じ）

196？年生まれ／性別♂／独身／血液型A／職業：ライター？

かなり年齢不詳だが、その実、膨大な量の原稿を書いてきたキング・オブ・アンダーグラウンドカルチャー。座右の銘は『ノー・フューチャー！』。こっちのホームページ（URLはhttp://www.tky.3web.ne.jp/~soup）は彼の主宰するレーベル『soup-disk』の情報中心。riow氏の音楽性にはアルバム『アゲイン』の頃から注目してたそうで、このインタビューを機に『soup-disk』からも彼のソロ・アルバムがリリースされるかも？ SPA! にも連載中のライターの佐々木敦らとともに現在は渋谷に事務所（HEADZ）を構え活躍中。最近は、クラブ系を中心とした音楽関連の仕事がメイン。ライター、レーベル（soup-disk）運営、プロデュース、アーティストの招聘などに大忙し。だけど業界ノリは嫌い。

して作っている物とは別物として作ってる。いわゆるお仕事っていう感じがあって。あんまりそのことに関して話とかはしないから、話したくないのかなっていう感じがしちゃうんですが、なんか、ゲームの音楽ってそういう感じじゃないですか。アーティストの部分とは別の、ある種お仕事的な部分で、CMの音楽とかと同じように『実はゲームの音楽やってます』っていう。そうじゃない、単に従来のゲーム作りにアーティストが従うだけでも、あるいは、既成の曲をイメージ的に提供するのでもない、もっとアーティストが積極的に関わっていくゲーム音楽の作り方って多分あるんだろうなあって、何となく思ってたんですけど、今までは具体的には浮かばなかったんですよ。『ワイプアウト』とかも、やっぱり発想が違うじゃないですか。1から一緒に作ってるわけじゃないから。だから今の話って、すごく面白いなと思ったんですけど」

R「かなり微妙なんですよ(笑)。『ワイプアウト』的なやつは、コンピレーションCDとして存在していて、それをゲームと一緒に聴きながらやるみたいな感じですよね。そうじゃなくて、それよりもっと、内容と密接な関係にあるというか。あとは映画的なそういう作りをしないっていうか、音楽の当て方をしないというところで…」

H「微妙な距離のとり方ですね」

R「そうですね。砂漠だから、『ああ…砂漠だぁ』とかそういうんじゃなくて、音楽は別としてあって、ゲームはゲームとしてあって、それが合わさった時に一つのそういう雰囲気ができればなあと。それは言葉で説明できないかもしれないけども、そうやって全体の流れを作っていくっていうのが、いいんじゃないですかね。そういうことやんないと多分面白くない」

H「クラブの映像が音とハマった時って面白いじゃないですか。あれもヴィジュアルやってる人が映像を事前に仕込んではいるんだけど、特にDJと綿密に話してるわけじゃなくて、その場で結構即興的にやって、それがたまたま合ったりするわけですよね。結局、それぞれ作ってる人個人が、その場に来て出来あがるものってところがあって。なんかそういうノリにも近いんじゃないですか？」

R「そうですね。もう発想としてはそういうことだと思うんですよね。だからミスマッチかもしれないけど、それがいいという。そういうのも完全にありにするという。今までのゲームだとそういう発想はなかったかもしれないけど」

H「関わってる人が、それぞれ好きなことやってて、それぞれちゃんと独立してて、でも仲間としてはちゃんと合ってるっていうのが実践されたということですね。深いテーマが秘められているなあ(笑)」

●

H「実際の制作手順を訊きたいんですが」

R「作業的には 自分が家で普通に作ったやつを、全部サンプリング用にバラして、でバスドラ、ドンとかチッとか、そういうふうに分けてって。でスクウェアのサウンドの人に全部入れてもらいました。普通にMacのシーケンサーで作ってるMIDIデータとかを、PSのプログラムがMIDIデータを読めないんで、全部テキスト・データに変換するっていうプログラムがあるんですよ。それをまたスクウェアの人にやってもらったりして。で音は音で録ってもらって。最終的にはそのテキスト・データで鳴らすと」

H「つまり、一回作った曲をわざわざバラバラに分けて、もう一度構成し直してるわけですね」

R「そうなんですよ。そのエディットもちょっと容易じゃないんでね。かなり大変なんですけど」

H「MIDIデータをPSに読み込めるようなインターフェースって何とかならないものかと思いますが」

R「現時点で、今一番ベストな状態でこれっていう感じだったんで(笑)。まだまだ、考えようによっちゃいっぱいあると思うんですけど。ほんとに僕1人じゃできないって部分が多いですね。そのMIDIデータをテキストに直して、いろいろ組み込んでったりする人が1人いて、あとは音を録る、SEとかも全部やってる人が1人いてっていう、3人がかりでやったっていう感じなんです」

H「だいたい普通1人なんですか、ゲームの音楽作りって」

R「みたいですね。まあゲームによっては3人とかありますけどね。あと、音を録って組み込んでもらう人のセンスっていうのも結構大事ですね。そういう人がちょっとテクノとかわかってないと辛い。『このバスドラは歪んでちゃまずいんじゃないですか』とか、そういう事言ったりする人もいるんで」

H「マスタリングのエンジニアと一緒ですね」

R「その辺はわかってくれてる人だったんで、すごくやり易かったんです」

H「そういう存在は大事ですよねえ。多分今まであまり意識されてないだろうと思うんだけど」

R「かといって、そこまでひっくるめて全部ミュージシャン1人でやるっていうのは、無理なんですよ。ゲームのプログラム自体の知識が必要になってくるんで。作曲とは全然違いますから」

H「そういう、ゲームにおいてのプログラム的なこともわかってる、でも一応音楽寄りのエンジニアの人とかを抱えてるようなゲームを作ってる集団っていうのはなかなかいないんでしょうね」

R「だからオルタナ開発チームは、スクウェアの中でもほんとに異色なんですよね」

●

R「テクノとゲームって、すごく結びつき易いと思うんですよ、世界観的には。だけど、今までありそうで、ほんとに数えるぐらいしかないっていうのは、まずこのシステム見た時に、ああこれじゃあみんなやんないなって(笑)。はっきり言って」

H「具体的には？」

R「まずエフェクターがないんですよ。中のプログラムで、リバーブが1個しかないんです。絶対ディレイとかは必要なんだけどできないんで、まずその時点でどうしようもないと思うんじゃないかな」

H「テクノとゲームって、結びついているようには言われてたわけだけど、でも実際にはテクノって音があって、それに付随してヴィジュアル的にゲームっていう世界があったみたいな感じですからねえ」

R「そうそう。あとやっぱり、作ってる側のセンスっていうのもあると思いますけどね。どうしてもなんか、クラシカルな曲とか、フュージョンみたいな曲とかっ

ていうのが主流なんで、まずそれ自体に疑問を持たないと始まんないと思うんですよね」

H「テクノって言って全然テクノじゃない妙なテクノ風ゲーム音楽もあるし(笑)」

R「(笑)。それがまたなんか、ゲーム好きな人にとっては人気あったりするんですよ。そういうゲーム音楽として」

H「ある種美意識というか価値観があるから、それは、崩すの結構大変ですよね」

R「そうなんですよ。だからこれとかも、ほんとは僕も普段ゲームとかやんないんで、ゲーム好きな人が聴いたら『何じゃこりゃ？』っていう音楽かもしれないんです。まあその辺はどういうリアクションが来るか、楽しみなんですけど」

H「実際こういうのが出てきて、聴いたら『なんだ、面白いじゃん』ていうふうになってくと思うんですけどね」

R「そうですね。だからそういういろんな問題を考えさせられたっていうのもあるし。それは面白かったですけどね」

H「これまた深いテーマだ（笑）」

DigiCube Player's Collections

おこづかいを用意！

充実のラインナップ最新情報

チョコボの不思議なダンジョン

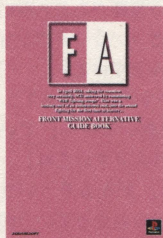
チョコボの不思議なダンジョン ガイドブック
好評発売中　本体価格／800円（税別）
★綴じ込み特典／スーパーシール下敷き

不思議なダンジョン探検が楽々になる、各種アイテム、システム解説はもちろんのこと、パズルやクイズ、そしてモンスターを倒す秘けつをこっそり教えるお料理講座まで、お楽しみ企画満載の一冊！

チョコボの不思議なダンジョン オリジナル・サウンドトラック
12月21日発売　価格／1,942円（税別）
SSCX 10014

不思議さと面白さ、そして可愛さに溢れたゲームにピッタリの、ワクワクするような仕上がりのサウンドを手掛けるのは、スクウェアの濱渦正志。

フロントミッション　オルタナティヴ

フロントミッション オルタナティヴ ガイドブック
好評発売中　本体価格／800円（税別）

より楽しく、よりスムーズにゲームをすすめるための情報が満載の第一部、『フロントミッション オルタナティヴ』の世界観と人物像、そしてWAW等を重点的に紹介した第二部で構成。6面のマップを完全攻略。独特の世界観、システムを持つオルタナティヴを遊び尽くすのに、最適な1冊。

フロントミッション オルタナティヴ／リョウアライ
好評発売中　価格／2,233円（税別）
SSCX 10010

ゲーム中のサウンドをベースに、リョウアライ本人が音楽を再構築した、オフィシャル・リアレンジ・バージョン。近未来のアフリカを、テクノサウンドで駆け巡れ！全16曲収録。

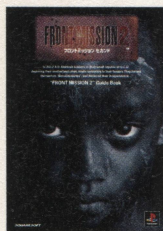
完全攻略本　'98年新春発売予定!!

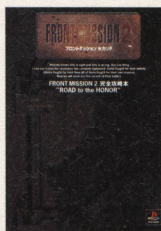
アインハンダー

アインハンダー オリジナル・サウンドトラック
12月21日発売　価格／1,942円（税別）

光と闇の近未来を、爽快感と緊張感あふれるサウンドが突き抜ける！スクウェア初の本格シューティングゲームに相応しい、スピード感満載のサウンドトラック。

フロントミッションセカンド

フロントミッションセカンド　ガイドブック
好評発売中　本体価格／800円（税別）

初心者そしてマニアにも満足して頂けるガイドブックといえばデジキューブ。キャラクター紹介はもちろんのこと、システムやヴァンツァー、国家・組織に至るまで解説。シナリオ攻略もあり。

フロントミッションセカンド　完全攻略本 ROAD to the HONOR
好評発売中　本体価格／1,000円（税別）

フロントミッションセカンドを楽しむための基礎知識はもちろん、勝負の鍵をにぎる戦略と戦術、ゲームをより深くやりこむためのオーナースキルやヴァンツァーのセットアップについて詳しく解説。この一冊で、2回、3回目のプレイも完ぺき！

フロントミッションセカンド オリジナル・サウンドトラック
好評発売中　価格／1,942円（税別）

サウンドプロデュースは前作「フロントミッション」も手掛けた松枝賀子。友情、愛、裏切り、そして陰謀。壮大で感動的なゲームに相応しい、ドラマティックなサウンドは、リスナーの耳を捉えて離さないだろう。

- **チョコボの不思議なダンジョン　アレンジ・ヴァージョン"COI VENNI GIALLI"**
  '98年2月5日発売予定　予価／2,718円（税別）
- **ゼノギアス　ガイドブック**
  '98年2月発売予定　価格未定
- **ゼノギアス　ポストカードブック**
  '98年2月発売予定　価格未定
- **ゼノギアス　オリジナル・サウンドトラック**
  '98年2月5日発売予定　予価／2,718円（税別）

＊書籍は、デジキューブのあるコンビニエンス・ストアもしくは全国書店でお求め下さい。＊CDは全国レコード店でお求め下さい。＊ただし、一部お取り扱いしていない店舗もございますので、ご了承下さい。

DIGI
CUBE
GUIDE
BOOK
SERIES

FRONT MISSION ALTERNATIVE
Guide Book CONTENTS

Cover Graphics
Visual Produce : Masakazu Kakinuki (DigiCube)
Art Direction : Tadashi Shimada (Banana Studio)
Design : Tadashi Shimada, Norie Kadokura (Banana Studio)
Special Thanks : Hiroshi Shibaizumi, Shouji Otake (Hand Made)

—— Against the rules !

ISBN4-925075-17-9

C0076 ¥800E

1920076008009

GUIDE BOOK SERIES

フロントミッション オルタナティヴ ガイドブック "FRONT MISSION ALTERNATIVE" Guide Book

DigiCube

SQUARESOFT

DigiCube

株式会社デジキューブ 定価(本体800円+税)

FRONT MISSION ALTERNATIVE

フロントミッションオルタナティヴ ガイドブック

STAFF

Editor
中村寛文
垣貫真和

Editorial Staff
山田博美
松本智春
柴田格

Art Direction+Design
原雄一

Design
安藤葉子

Charactor Illustration
沓沢龍一郎

Special Thanks
新井亮
HEADZ
岩沢朋子
片岡さと美

Superviser
惣水清貴(for SQUARE)

発行:1997年12月18日 初版

発行人:鈴木 尚
編集人:横田洋文

発行所:株式会社デジキューブ
東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館
TEL 03-3444-5765 FAX 03-3444-5940

印刷:凸版印刷株式会社

ISBN 4-925075-17-9 C0076

ISBN4-925075-17-9
C0076 ¥800E

SQUARESOFT

DigiCube
株式会社デジキューブ 定価(本体800円+税)

GUIDE BOOK SERIES

フロントミッション オルタナティヴ ガイドブック "FRONT MISSION ALTERNATIVE" Guide Book

DigiCube